Frank G. Ripel

L’Arte della Magia

Le Nove Tradizioni Esoteriche
La Tradizione Primordiale

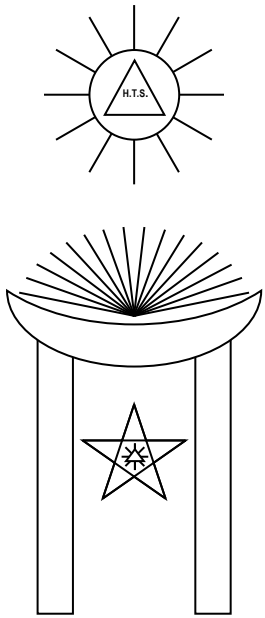
Orion

© 2024 by Frank G. Ripel

ISBN: 9798334453098

Sigillum

Questa Opera si divide in due tomi. Nel primo libro vengono presentate le nove Tradizioni esoteriche fondamentali e nel secondo la Magia, il tessuto connettivo che le tiene unite.



Libro I

Le Nove Tradizioni Esoteriche

Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala, Nagualismo-Ixlanismo

Introduzione

Esistono in tutto nove principali Tradizioni esoteriche. Le prime sette si collocano in relazione ai misteri dello 'spazio', l'ottava si pone in rapporto ai misteri del *tempo* e la nona in corrispondenza all'*inconoscibile*.

Il presente libro è diviso in otto parti, ciascuna delle prime sette contiene una Tradizione esoterica, mentre l'ottava ne contiene due. Esse sono le seguenti: Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala e Nagualismo-Ixlanismo.

Le prime sette Tradizioni esoteriche riguardano il Regno della Prima Attenzione e sono attinenti al lato destro dell'uomo (*tonal*), mentre l'ottava Tradizione riguarda i Regni di altre cinque Attenzioni ed è attinente al lato sinistro dell'uomo (*nagual*); infine, la nona Tradizione riguarda la Quinta Attenzione ed è attinente alla parte centrale dell'uomo (*ixlan*).

Per quanto concerne le prime sette Tradizioni esoteriche non avrei potuto scrivere nulla di significativo senza l'apporto del mio maestro... Aleister Crowley. Egli venne *in* me – nel suo terzo ciclo – per darmi la *forza* di affrontare lo studio e la pratica di queste sette Tradizioni.

Aleister Crowley, come mago, ebbe tre cicli. Nel primo (come allievo) e nel secondo (come maestro) era un uomo, mentre nel terzo non lo era più, la sua coscienza (spirito) venne inglobata in un campo di forza per preservarla dalla forza della dissoluzione.

Per quanto riguarda l'ottava Tradizione esoterica non avrei potuto scrivere nulla di significativo senza l'apporto del mio

insegnante e del mio benefattore, don Juan e l'oppositore della morte. Essi vennero a me – nel loro terzo ciclo – per impartirmi gli insegnamenti segreti del Nagualismo.

Don Juan e l'oppositore della morte ebbero tre cicli. Nel primo (come discepoli) e nel secondo (come maestri) erano uomini, mentre nel terzo non lo erano più… essi possiedono un corpo *inorganico*.

Infine, per quanto concerne la nona Tradizione esoterica, don Juan fu il mio insegnante da un punto di vista teorico, ma per quanto riguarda l'insegnamento pratico mi collegai alla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

Tutto quello che tratto in quest'opera non è solo la rivisitazione organica e sistematica delle nove principali Tradizioni esoteriche, ma ne rivelo anche gli aspetti più segreti. Lascio, quindi, al serio studioso la valutazione del lavoro da me svolto.

Ringraziamenti

Tutta la mia gratitudine a Tixian Dark e a Nara Trump per l'aiuto che mi hanno fornito nella stesura di questo libro.

Parte Prima

Yezidismo

Nota introduttiva

I miei studi riguardanti lo yezidismo mi hanno permesso di venire a conoscenza della principale divinità yezida e della dottrina esoterica degli yezidi. A riguardo di quest'ultima bisogna tener presente che ne sappiamo poco.

Infine, la mia indagine nell'ambito dello yezidismo mi ha permesso di venire a conoscenza dei due principali Rituali degli yezidi: il "Rituale del *serpente blu*" e il "Rituale della *luce nera*".

1

Yezidismo

Durante il periodo delle migrazioni – II millennio a.C. – alcuni gruppi di egiziani, adoratori del dio Set, migrarono verso Sumer. Essi si stabilirono nella città sumera di Enkidu (Iraq del sud), in cui veniva adorato il dio Enki, il dio dell'abisso e del mare cosmico.

I Sumeri sostenevano che il primo elemento a essere creato fu il mare cosmico, l'oceano primigenio dal quale nacquero il cielo (An) e la terra (Ki). E dato che il dio An era il dio del cielo (a nord) e Ki la dea della terra (a sud), appariva chiaro agli occhi degli adoratori di Set (a sud) che la loro divinità poteva venir associata ad An, creando così il dio Set-An (il dio del sud e del nord).

Questi gruppi di egiziani si unirono ai Sumeri e, in seguito, diedero vita al popolo degli yezidi, gli adoratori del dio Sheitan (o Shaitan), il dio del nord, infatti, il nord, essendo il luogo della massima oscurità simbolica, è il sacro punto dove si volgono gli adoratori di Shaitan.

In seguito, gli yezidi migrarono sul Monte Lalish (a nord di Mosul) e verso la metà dell'VIII secolo lo Sheik (maestro) Yezid ibn Unaysah ricevette il "Libro Nero" ("Mashaf Resh"). Inoltre, intorno alla metà del XII secolo, lo Shaik (maestro) Adi ibn Musafir Al-Umawi ricevette il "Libro della Rivelazione"

(“Al-Jilwah”) e riformò il culto, adattandolo alle religioni monoteiste (giudaismo, cristianesimo, islamismo) per salvare il suo popolo dalla persecuzione. Pertanto il culto originario era molto diverso dall’attuale e la persecuzione è il motivo per cui gli yezidi tengono nascosto il loro credo.

Il culto degli yezidi, nel suo aspetto esteriore o religioso, propone una dottrina alterata che si confà agli standard delle tre religioni monoteiste.

Gli yezidi credono in un Dio primordiale che creò l’universo e in una gerarchia angelica di sette angeli, di cui l’Angelo-Pavone (Malak Ta’us) è il supremo. Questo Angelo si ribellò al Dio primordiale (concepito come lontano dalle faccende del mondo) e venne cacciato dall’Albero cosmico. Così egli decadde e l’universo venne distrutto, ma l’Angelo-Pavone si pentì, pianse per ben 7.000 anni e le sue lacrime riempirono sette vasi che spensero il fuoco dell’Inferno. E proprio grazie al suo pentimento poté ricreare l’universo che era andato distrutto. Allora, come angelo benigno redento dalla sua colpa, venne perdonato dal Dio primordiale e fece ritorno all’Albero cosmico.

2

Il Serpente e il Pavone

Nel “Libro Nero” degli antichi yezidi, l’immanenza del Dio supremo viene manifestata sia in senso temporale sia in senso spaziale.

In senso temporale troviamo scritto: “Ero, e sono adesso, e non avrò fine”. Infatti, Uno era il Serpente-Pavone nell’universo non-manifesto, e due il Serpente e il Pavone nell’universo manifesto.

In senso spaziale troviamo scritto: “Non c’è posto nell’universo che non conosca la mia presenza”. Infatti, il Serpente-Pavone era onnipresente nell’universo non-manifesto e il Serpente e il Pavone sono onnipresenti nell’universo manifesto.

Il Serpente e il Pavone

Gli yezidi venerano il simbolo del Serpente Nero e l’immagine del Pavone, infatti, nel “Libro Nero” troviamo scritto: “Voi che credete in me, onorate il mio simbolo e la mia immagine”.

Inoltre, nel “Libro della Rivelazione” degli yezidi troviamo scritto: “E sono io il Giusto Giudice e Governatore della Terra”. Il Giusto Giudice è il Serpente e il Governatore della Terra è il Pavone.

Il Serpente

Il Serpente rappresenta la saggezza e la conoscenza, e nel "Libro Nero" viene detto: "Conosco verità e falsità". Infatti, il Serpente della Conoscenza è il conoscitore del bene e del male.

Inoltre, nel "Libro della Rivelazione", viene detto: "Poiché è vero che la mia sapienza racchiude la verità assoluta di tutto ciò che è". Infatti, il Serpente della Conoscenza è il conoscitore della verità assoluta.

Prima di procedere oltre è d'uopo chiarire chi è il Serpente della Saggezza e chi il Serpente della Conoscenza.

Il Serpente della Saggezza è il Serpente "Nechushtan" che nelle raffigurazioni viene presentato attorcigliato attorno ai rami dell'Albero della Vita. È questi Lucifero, l'Angelo della Corona, Colui che possiede la saggezza, colui che conosce il segreto dell'Albero della Vita.

Il Serpente della Conoscenza è Satan, il Serpente della Conoscenza del bene e del male, colui che possiede la sapienza della verità assoluta, colui che conosce il segreto dell'Albero del bene e del male.

Nel "Libro Nero" degli yezidi viene detto: "Non menzionare il mio nome". Infatti, gli yezidi non pronunciano mai il vero nome del loro Dio, dichiarano soltanto che è "il demone primo" delle altre religioni.

Prima di procedere oltre è d'uopo chiarire chi è "il demone primo" delle altre religioni (le tre religioni monoteiste). Di certo si tratta di Lucifero (letteralmente "Portatore di Luce"), l'Angelo decaduto, l'Angelo Nero, il Diavolo.

La parola "diavolo" deriva dalla radice indo-europea "div" che significa "lucente". Pertanto, Lucifero diviene il "Portatore di Luce Nera". Inoltre, la parola "diavolo" deriva dal greco "diabolos" che significa "accusatore" e accusatore è anche il

significato della parola ebraica “satan” (il Satana dei cristiani e dei musulmani). Ed ecco come il Lucifero Nero diviene Satan, il dio Shaitan degli yezidi.

Infine, nel “Libro Nero”, il dio Shaitan dichiara: “Ricevete ciò che viene detto e non riportatelo a coloro che non sanno, ebrei, cristiani, musulmani”. Infatti, gli yezidi mantengono rigorosamente segreta la conoscenza dei loro insegnamenti che vengono trasmessi soltanto ai membri qualificati della setta.

Il Pavone

Il Pavone rappresenta la potenza regia e nel “Libro Nero” viene detto: “Il potere e il dominio di tutto ciò che è in terra, sia esso sopra o sotto di essa, è nelle mie mani”. Infatti, il Pavone simboleggia la visione che tutto abbraccia a causa dei molti ‘occhi’ incastonati nella coda aperta a ventaglio.

Inoltre, nel “Libro della Rivelazione” viene detto: “E tutto il creato è sotto di me, ed io sono il potere che precede tutto ciò che esiste”. Infatti, il Pavone, identificandosi nel concetto della bellezza e della grazia femminile, è quel potere primordiale femminile che sta all’origine della creazione.

Prima di procedere oltre è d’uopo chiarire che la divinità adorata dagli yezidi era femminile, prima di essere concepita come Malak Ta’us (Angelo-Pavone).

Nel “Libro della Rivelazione” degli yezidi viene detto: “Lascia che il mio Sanjak sia portato dal suo luogo sicuro, nel tempio. E lascia che tutti i clan di yezidi sappiano della mia manifestazione”. Infatti, l’immagine maschile del potere primordiale femminile è un pavone di bronzo e oro, il Sanjak di ramw (reliquia sacra) degli yezidi.

Prima di procedere oltre è d’uopo chiarire che il Pavone

(Ta'us) adorato dagli yezidi è un angelo (Malak) e un re (Melek), infatti, nel "Libro della Rivelazione" egli si autodefinisce come "il solo e altissimo Arcangelo", ma anche come il "Re della Terra". E non solo! Giunge a dichiarare che egli è "il grande e il più elevato... il Dio degli dèi e il Tutto sul trono".

Infine, nel "Libro della Rivelazione", il dio Pavone dichiara: "Io sono il Re che si magnifica da solo... ed è me che gli uomini adorano nella mia gloria". Infatti, il pavone è un uccello che si glorifica da solo e per tale motivo gli yezidi lo assunsero come l'immagine del Dio supremo da adorare.

3

Il Rituale del Serpente Blu e il Rituale della Luce Nera

Gli yezidi avvolgono nella massima segretezza i loro riti che vengono eseguiti in templi occultati all'interno del Monte Lalish, su cui sorge Lalesh, la loro città santa, ma i rituali più segreti vengono celebrati negli inaccessibili sotterranei dei templi.

Nei templi occultati vengono eseguiti i riti del Sole e del Fuoco, e i riti della Luna e dell'Acqua. I primi sono in rapporto alle energie luminose, mentre i secondi sono in rapporto alle energie oscure. Invece, nei sotterranei inaccessibili vengono celebrati i due Rituali segreti: il "Rituale del *serpente blu*" e il "Rituale della *luce nera*".

Prima di procedere oltre è d'uopo rivelare che gli yezidi concepiscono il dio Shaitan in due aspetti: interno ed esterno.

L'aspetto interno identifica il dio in un'energia segreta ("serpente blu") collocata all'interno del corpo, più precisamente nella spina dorsale all'altezza del centro genitale.

L'aspetto esterno identifica il dio in un'entità che si manifesta come una divinità nera.

Il Rituale del Serpente Blu

Il "Rituale del *serpente blu*" (Serpente d'Acqua) prevede, tramite la congiunzione sessuale sacra, l'ascesa lungo la spina dorsale del *serpente blu*. Questo Rituale è riservato ai soli membri qualificati della setta e pertanto agli yezidi è vietato vestirsi di blu, poiché è il colore del dio Shaitan (aspetto interno).

Il Rituale

L'adepto, tramite la congiunzione sessuale sacra, stimola il centro genitale e dirige le proprie energie sessuali in modo da evitare l'orgasmo.

In pratica, l'adepto stimola il *serpente blu* e lo eleva lungo la spina dorsale, finché raggiunge il cervello.

N.B. – Soltanto coloro che hanno conseguito il "battesimo di saggezza" (la conoscenza del dio) possono indossare la tunica blu nelle cerimonie segrete.

Il Rituale della Luce Nera

Il "Rituale della *luce nera*" prevede, tramite l'evocazione di una sfera di energia nera, la trasmutazione dell'anima allo scopo di renderla immortale. Grazie a questo rituale l'adepto può raggiungere, dopo la morte fisica, il "Mondo Nero" del dio Shaitan.

Il Rituale

L'adepto, nel sotterraneo del tempio segreto, indossa la tunica blu e si volge a nord. Poi evoca una sfera di energia nera, proveniente dal "Mondo Nero" del dio Shaitan.

In pratica, l'adepto evoca la sfera nera che gli penetra nel corpo fisico e che gli rende l'anima immortale.

N.B. – Il “Mondo Nero” è una zona atemporale situata nella valle di Baten El Ghoul, nota come “il Buco del Diavolo”.

Parte Seconda

Druidismo

Nota introduttiva

I miei studi inerenti il druidismo mi hanno permesso di venire a sapere delle principali divinità celtiche, di venire a conoscenza del pensiero druidico e della dottrina esoterica dei druidi. A riguardo di quest'ultima bisogna tener presente che ne sappiamo poco.

Inoltre, le mie ricerche nell'ambito del druidismo mi hanno permesso di venire a conoscenza della sua parte più segreta, il sapere riguardante il "nettare degli dèi".

Infine, la mia indagine nell'ambito del druidismo mi ha permesso di venire a conoscenza dei due principali Rituali dei druidi: il "Rituale di Potere" e il "Rituale di Luce".

1

Druidismo

I Celti appaiono – I millennio a.C. – nell'Europa occidentale come un conglomerato d'individui di origini diverse, riuniti nel quadro di una civiltà unica, la società celtica al cui centro stavano i druidi.

Solitamente si crede che i druidi siano stati i costruttori dei monumenti megalitici, ma in realtà questi monumenti furono costruiti dai popoli che li precedettero. In effetti, i druidi sono stati coloro che ereditarono la tradizione cultuale di questi antichi popoli che provenivano dalla Groenlandia (l'*Ultima Thule*), la terra più a settentrione.

Il druidismo si sviluppa come un insieme di concezioni religiose, intellettuali, artistiche e sociali. E il termine "druido" è assai vasto, poiché ingloba numerose specializzazioni, infatti, i druidi erano maghi-filosofi (*sacerdos*), indovini (*vates*) e poeti-cantanti (*bardi*), ma soprattutto erano gli "uomini del sapere", i sacerdoti la cui conoscenza veniva trasmessa per via orale, da maestro a discepolo.

La dottrina esoterica dei druidi si basa sulla conoscenza dei misteri della Natura e il loro segreto fondamentale riguardava il "nettare degli dèi" che poteva essere sperimentato all'interno del corpo fisico – una sostanza sita nella ghiandola pineale – oppure ottenuto sotto forma di liquore (idromele). La conoscenza di questa

ambrosia (l'ambrosia dei Greci) veniva celata nell'immagine dei frutti preziosi – "mele d'oro" – dell'Albero della Vita, custodito nell'isola di Emain Ablach (isola di Avalon). Le mele erano d'oro e ogni mela garantiva conoscenza, saggezza e immortalità a chi fosse in grado di coglierla e mangiarla.

2

Le divinità dei Celti

Seguendo la trama dei racconti sulle differenti invasioni dell'Irlanda scopriamo che la prima occupazione si verificò prima del Diluvio Universale – VI millennio a.C. – per opera della donna primordiale Cessair. Seguì la prima occupazione post-diluviana da parte di Partholon e poi la seconda da parte di Nemed, i cui figli andarono in esilio e si separarono in due gruppi: i Fir Bolg e i Tuatha Dé Danann. Infine, i figli di Nemed ritornarono, ciascuno a turno, a invadere l'Irlanda.

Gli dèi dei Celti erano degli uomini del tutto eccezionali, erano esseri che detenevano temibili e meravigliosi poteri, erano i druidi (*sacerdos*).

Segue un breve elenco delle principali divinità dei Celti.

Lug

Lug è il giovane dio guerriero che possiede una lancia larga – sprigiona la luce nera – in grado di cagionare malattie e morte. Il suo animale simbolico è il corvo e il dio che gli corrisponde è il germanico Wotan.

Diancecht

Diancecht è il giovane dio guaritore che utilizza l'acqua viva – sprigiona la luce bianca – della "Fontana di Salute" per guarire le malattie. Gli aspetti di Diancecht sono: Grannus, Belenos, Maponos (o Mabon), Oengus (detto il "Mac Oc"), Fraech, Mac Greine e Owein-Yvain. Il dio che gli corrisponde è l'Apollo guaritore.

Nuada

Nuada è il dio-re guerriero che possiede una spada lunga – sprigiona la luce rossa – per infondere la forza della vita. Il dio che gli corrisponde è Nodens.

Dagda

Dagda è il padre di tutti gli dei che utilizza il nutrimento – sprigiona la luce azzurra – del suo calderone per rigenerare l'uomo. Il dio che gli corrisponde è Giove.

Mider

Mider è il dio-mediatore tra il mondo degli uomini e la "Terra della Promessa" ("l'Altro Mondo").

Brigit

Brigit è la dea-guerriera dal triplice volto: protettrice degli artisti e degli artigiani. La dea che le corrisponde è Minerva.

Morrigan

Morrigan è la dea-regina degli incubi: strega, profetessa e guerriera.

Bodbh-Macha

Bodbh-Macha è la dea duplice: guerriera-incantatrice.

Cernunnos

Cernunnos è il dio dell'abbondanza dalle corna di cervo. Si tratta di un'antica divinità recuperata dai druidi e che in seguito divenne il Diavolo delle streghe.

3

Il pensiero dei druidi

Il pensiero druidico si caratterizza per il suo totale rifiuto del dualismo in tutte le sue forme; la stessa concezione del bene e del male non viene analizzata dal punto di vista della morale, tanto che è sconosciuto il concetto del peccato.

Nel pensiero druidico ognuno si assume la responsabilità dei propri atti, buoni o cattivi, e ne subisce lui stesso le conseguenze. Essendo ignota ogni nozione di peccato, un'azione può essere buona o cattiva soltanto a seconda del modo in cui la si compie; sarà cattiva quando subentra l'errore, cioè quando l'individuo non riesce a compierla correttamente.

Inoltre, il pensiero druidico non accetta nessuna verità come assoluta, pertanto non vi è alcuna dicotomia tra il vero e il falso, poiché ciascuno dei due può rivelarsi esatto a seconda delle circostanze.

Infine, il pensiero druidico non esalta la supremazia dello spirito sulla materia o della materia sullo spirito; si tratta di un falso problema perché l'apparente dualità non è che il risultato della relatività del mondo. Nel pensiero druidico lo spirito è la materia e la materia è lo spirito.

L'eterno divenire

L'universo degli dèi celtici non è mai statico. Non vi è immobilità nel suo divenire e niente è definitivo, fintantoché il superiore piano universale non venga applicato. E il druido era sempre pronto a spingersi fino all'estremo per penetrare i grandi segreti universali e per mettere in opera i superiori piani divini. Per realizzare ciò, il druido aveva volontà, conoscenza, forza e amore; essi gli facevano sorgere quel profondo sentimento, quella voce interiore che gli diceva che si poteva sopravvivere soltanto con il superamento di se stessi.

L'Altro Mondo

Nella tradizione celtica l'Altro Mondo si trova in un'Isola del Nord del Mondo, la terra più settentrionale (Groenlandia), l'*Ultima Thule* – citata da Pitea nel IV secolo a.C. – che nel ciclo brettone viene chiamata "Avalon".

La Terra della Promessa – nota come "l'Altro Mondo" – è una zona atemporale che si raggiunge assumendo un altro corpo... un luogo dove non vi è sofferenza, vecchiaia e morte.

Nell'Altrove regna la perfezione, la realizzazione del mondo immaginato dal piano divino. E l'eroe celtico viveva e agiva nel mondo, aspirando di cambiarlo per renderlo conforme all'Altro Mondo, ma per fare ciò doveva conoscerlo, doveva accedere in esso attraversando una porta di difficile accesso, poiché visibile solo alla vista interiore.

Nel pensiero druidico ogni individuo è inviato in missione per compiere qualcosa… qualcosa che serve a perfezionare il mondo. E se i suoi atti saranno giusti potrà raggiungere l'Altro Mondo dopo la morte fisica.

4

Le conoscenze magiche dei druidi

Le conoscenze dei druidi venivano trasmesse solo oralmente e ciò per una precisa ragione. Essi non volevano affidare alla scrittura la materia del loro insegnamento per impedire che la conoscenza cadesse in mani sbagliate. Del loro insegnamento ci pervengono solamente alcune conoscenze: sulle feste, sui quattro elementi, sul santuario druidico, sugli incantesimi e sui rituali.

Le feste dei Celti

L'anno celtico si basa su un calendario lunare ed è diviso in due stagioni, inverno ed estate. Per i Celti, l'inizio dell'inverno cadeva il primo novembre e l'inizio dell'estate il primo maggio, due dunque erano le feste maggiori.

La festa principale – *Samain* – è quella del primo novembre, il primo giorno dell'anno nuovo, o piuttosto la prima notte, poiché i Celti contavano per notti. Nella notte tra il trentuno ottobre e il primo novembre avviene l'incontro tra il mondo divino e il mondo umano. Ciò significa che il tempo è stato sospeso, si tratta di una zona temporale neutralizzata che equivale all'eternità. Questa festa segna l'ingresso nel mondo notturno.

La seconda festa maggiore – *Beltaine* – è quella del primo

maggio che segna la fine dell'inverno e l'inizio dell'estate. Questa festa segna l'ingresso nel mondo diurno.

La prima festa minore – *Imbolc* – è quella del primo febbraio. Essa individua il periodo centrale dell'inverno.

La seconda festa minore – *Lugnasad* – è quella del primo agosto. Essa individua il periodo centrale dell'estate.

I quattro elementi

I druidi concepirono i quattro elementi come dei 'passaggi' grazie ai quali l'energia si trasforma e si rigenera. Per tale motivo era molto importante per loro poterli controllare.

La terra è l'elemento primordiale con cui il druido cercava di essere in accordo.

L'aria è l'elemento fluttuante in cui solo gli esseri divini possono muoversi.

L'acqua è l'elemento fecondante e guaritore con cui il druido purificava il corpo e l'anima.

Il fuoco è l'elemento attivo, concepito come il reale segno della trasformazione dell'energia cosmica.

Il santuario druidico

Il santuario druidico per eccellenza è il *nemeton* che designa la radura sacra al centro della foresta. Erroneamente si crede che i druidi siano stati i costruttori dei *dolmen*, dei *menhir* e dei *cromlech,* che invece ereditarono da popoli precedenti.

Il *nemeton* è il centro del mondo, una radura che il druido sceglieva in quanto luogo di potere con cui stabilire un contatto con il mondo divino. E poco importa che i *nemeton* siano molteplici perché ognuno è in sé unico e assoluto.

Gli incantesimi

La parola per il druido aveva un ruolo magico; egli poteva pronunciare gli incantesimi perché le parole vibrate in un certo modo diventavano viventi. Pertanto l'incantesimo era una formula magica che doveva essere pronunciata secondo un determinato ritmo e una certa cadenza.

Gli incantesimi potevano essere di due tipi: positivi (benefici) o negativi (malefici).

I rituali

I quattro punti cardinali per i druidi rivestivano un ruolo di rilevante importanza, infatti, i rituali prevedevano che il druido si collocasse al centro di una radura sacra – *nemeton* – e si volgesse verso il sorgere del Sole per iniziare la sua evocazione. Poi, egli eseguiva una rotazione in senso orario, un movimento in cerchio da destra a sinistra.

In pratica, il druido era volto a est che rappresenta l'inizio della vita e alla sua destra vi era il sud (il lato luminoso) che rappresenta il corso normale della vita. Invece dietro di lui vi era l'ovest ("l'Altro Mondo") che rappresenta la fine della vita e alla sua sinistra vi era il nord (il lato oscuro) che rappresenta il luogo del freddo e dell'ombra.

Poi, il druido procedeva con la sua evocazione per mettersi in contatto con le forze della natura.

I miei studi riguardanti il druidismo mi hanno permesso di scoprire i due principali Rituali dei druidi: il "Rituale di Potere" e il "Rituale di Luce".

Il Rituale di Potere

Al centro della radura sacra il druido si identificava negli esseri divini che fluttuavano nell'aria.

Davanti a lui vi era l'est, l'inizio della vita. A questo punto cardinale è attribuita la Pietra sacra di Fâl (Thor), il prototipo del Seggio pericoloso, che rappresenta le correnti sotterranee.

Ala sua destra vi era il sud, il lato luminoso. A questo punto cardinale è attribuita la Spada di Nuada (Nodens), il prototipo della Spada Rossa Excalibur, che simboleggia il fuoco benefico, la fiamma rossa della vita.

Dietro di lui vi era l'ovest, la fine della vita. A questo punto cardinale è attribuito il Calderone di Dagda (Odino), il prototipo della Coppa del Graal, che contiene l'acqua della rigenerazione.

Alla sua sinistra vi era il nord, il lato oscuro. A questo punto cardinale è attribuita la Lancia fiammeggiante di Lug (Wotan), il prototipo della Spada Nera Exitron, che raffigura il fuoco malefico, la fiamma nera della morte.

In pratica, il druido grazie al "Rituale di Potere" dominava e dirigeva l'energia nel suo duplice aspetto: luminoso e oscuro.

Il Rituale di Luce

Il druido si poneva al centro della radura sacra ed evocava dall'Altro Mondo una sfera di energia. Questa sfera penetrava nel suo corpo fisico e gli rendeva l'anima immortale.

In pratica, il druido grazie al "Rituale di Luce" poteva accedere nell'Altrove dopo la morte fisica.

Parte Terza

Yoga

Nota introduttiva

I miei studi inerenti lo yoga mi hanno permesso di venire a conoscenza dei cinque principali tipi di yoga – Hatha Yoga, Tantra Yoga, Laya Yoga, Raja Yoga, Kundalini Yoga – che costituiscono l'argomento di questo trattato.

Inoltre, la mia ricerca nell'ambito dello yoga mi ha permesso di venire a conoscenza della sua parte più occulta, il Kundalini Yoga segreto che svela i misteri della *Kundalini* ("serpente rosso").

Infine, la mia indagine nell'ambito del Kundalini Yoga segreto mi ha consentito di apprendere la dottrina occulta del *Kalachakra* segreto.

1

Yoga

Lo yoga si sviluppa – III millennio a.C. – presso la Civiltà della valle dell'Indo come un sistema di pratiche iniziatiche definito "Yoga Primordiale" (Adi Yoga).

Lo yoga (letteralmente "congiungere") è il metodo usato dagli yogi per controllare il corpo, la psiche e la mente, al fine di raggiungere la perfetta unione dello spirito individuale con Dio.

Lo yoga prevede una fase preliminare – "Yama e Niyama" – nella quale si stabiliscono delle regole – condotta di vita – da seguire, affinché nessuna passione o emozione turbi la mente. Spetta all'individuo decidere quali leggi etiche seguire e quale tipo di vita assumere per riuscire a mantenere la calma mentale.

L'Adi Yoga venne suddiviso in molti tipi di yoga e noi ne distinguiamo cinque principali: l'Hatha Yoga, il Tantra Yoga, il Laya Yoga, il Raja Yoga e il Kundalini Yoga.

Hatha Yoga

L'Hatha Yoga è lo yoga fisico che si basa sul controllo del corpo per mezzo di determinate posizioni (*asana*) e sul controllo

della respirazione (*pranayama*) per mezzo di determinati esercizi.

Tantra Yoga

Il Tantra Yoga è lo yoga psichico che si basa sulla pronuncia di parole di potere occulto (*mantra*) e sull'impiego di diagrammi geometrici di significato magico (*yantra*).

Laya Yoga

Il Laya Yoga è lo yoga mentale che si basa sul controllo della mente, frenando il sorgere irrequieto dei pensieri (*pratyahara*) e concentrando il pensiero su un singolo oggetto (*dharana*).

Raja Yoga

Il Raja Yoga è lo yoga spirituale che si basa sull'unione spirituale, attraverso la sperimentazione della contemplazione (*dhyana*) e la sperimentazione dell'estasi (*samadhi*).

Kundalini Yoga

Il Kundalini Yoga è lo yoga energetico che si basa sul Risveglio del Potere del Serpente (*Kundalini*), sull'attivazione dei centri di forza (*chakra*) e sull'Ascesa del Serpente.

Esistono due tipi di Yoga Regale: il Raja Yoga e il Kundalini Yoga. L'uno e l'altro puntano al conseguimento dell'estasi, ma l'estasi dell'uno non è l'estasi dell'altro, poiché differiscono per natura.

Il Raja Yoga è quella forma di yoga che consente di ottenere – attraverso la meditazione – l'estasi. Per praticare il Raja Yoga

è necessario praticare l'Hatha Yoga e il Laya Yoga.

Il Kundalini Yoga è quella forma di yoga che consente di avere – attraverso la *Kundalini* – l'estasi. Per praticare il Kundalini Yoga è necessario praticare il Tantra Yoga e come forme ausiliari l'Hatha Yoga e il Laya Yoga.

2

Hatha Yoga

L'Hatha Yoga ("congiungere il respiro del sole con il respiro della luna") è lo yoga fisico che si basa sul controllo del corpo per mezzo di determinate posizioni (*asana*) e sul controllo della respirazione (*pranayama*) per mezzo di determinati esercizi.

Asana

L'*asana* (letteralmente "posizione") è una postura del corpo che viene assunta per poterlo controllare e ottenere un beneficio fisico.

Esistono innumerevoli *asana* saldi e piacevoli che diventano tali solo dopo che cessa lo sforzo compiuto per realizzarli, e il corpo non si muove più.

La posizione perfetta viene realizzata quando lo yogi sperimenta quella via di mezzo tra la rigidità e l'abbandono; i muscoli non devono essere tesi, ma neppure troppo rilassati.

Pranayama

Il *pranayama* (letteralmente "controllo del respiro") è un

esercizio respiratorio che viene usato per calmare le emozioni e migliorare la salute.

Esistono innumerevoli tecniche respiratorie ma la migliore è quella di usufruire di un ritmo respiratorio lento e regolare.

In definitiva un perfetto *asana* e un perfetto *pranayama* consentono di realizzare una salutare condizione fisica.

3

Tantra Yoga

Il tantrismo insegna che la Realtà Suprema (*Shiva-Shakti*), prima della manifestazione dell'universo, aveva in sé due principi statici: quello maschile (*Shiva Bindu*) e quello femminile (*Kundali Shakti*).

Shiva (l'Onnipotente) e *Shakti* (la Potenza di *Shiva*) per loro intima essenza sono uno; *Shiva* è la Coscienza Pura e *Shakti*, essendo la sua Potenza, tende alla manifestazione. Pertanto ella diviene Coscienza Attiva, la Grande Madre (*Mahadevi*) che interagisce con *Shiva* e che si esprime come *Maya-Shakti*, la potenza costruttiva dell'universo... e l'universo viene velato e reso dualistico da *Maya*, l'Illusione della Forma.

Il tantrismo insegna che l'uomo, in essenza, è lo statico *Shiva* e, in quanto corpo, la manifestazione di *Shakti*. Pertanto l'uomo racchiude in sé tutta l'energia dell'universo e può diventare una divinità attraverso le pratiche tantriche.

Il Tantra Yoga (uno dei significati della parola "tantra" è "trasmissione") è lo yoga psichico che si basa sulla pronuncia di parole di potere energetico (*mantra*) e sull'impiego di diagrammi geometrici di significato magico (*yantra*).

Mantra

Il *mantra* (letteralmente “liberare la mente”) è un suono che si manifesta sotto la forma di una parola (o una serie di parole). Mediante la costante ripetizione – *yapa* – del *mantra* si libera la mente dai pensieri intrusi e si altera la consapevolezza.

Esistono innumerevoli *mantra* di cui si deve conoscere la corretta pronuncia.

Il *mantra* perfetto deve essere pronunciato con potenza creatrice e in modo ritmico (cantilena). Inoltre deve essere di media lunghezza.

Yantra

Lo *yantra* (letteralmente “veicolo”) è un diagramma lineare – simbolo grafico – delle zone di potere umane e cosmiche. Ogni divinità ha il suo *yantra*, la rappresentazione delle sue zone di potere.

Esistono innumerevoli *yantra* e se si vuol conseguire delle esperienze mistiche, bisogna concentrare la propria mente su di essi.

La Pre-Illuminazione

Lo yogi che utilizza determinati *mantra*, concentrando la propria mente su specifici *yantra*, ottiene la Pre-Illuminazione.

Esistono tre fasi preliminari di Illuminazione che subentrano quando lo yogi pronuncia determinati *mantra* e concentra la mente su specifici *yantra*. Nel cervello dello yogi si manifesta il primo flash d’Illuminazione (luce bianca) e in seguito il secondo, più intenso rispetto al primo. Infine, egli sperimenta il terzo flash d’Illuminazione, più intenso rispetto il secondo.

L’Illuminazione

Lo yogi che utilizza determinati *mantra*, concentrando la propria mente su specifici *yantra*, ottiene l’Illuminazione.

Esistono quattro fasi di Illuminazione che subentrano quando lo yogi pronuncia determinati *mantra* a livelli vibrazionali sempre più elevati e concentra la mente su specifici *yantra* sempre più potenti. Nel cervello dello yogi si manifesta la prima Illuminazione (esplosione di luce bianca) e in seguito la seconda Illuminazione (esplosione di luce nera). Poi, egli sperimenta la terza Illuminazione (esplosione di luce rossa) e infine la quarta (esplosione di luce blu).

Lo yogi, tramite l’Illuminazione, ottiene delle consapevolezze dirette. Per lui significa essere partecipe della magnificenza del Tutto senza fondersi con esso, la goccia e l’Oceano.

In definitiva, il Tantra Yoga è un movimento rituale che fa uso di *mantra* e *yantra* e che ha uno scopo o un obiettivo prescritto.

4

Laya Yoga

Il Laya Yoga (“controllo della mente”) è lo yoga mentale che si basa sul dominio della mente, frenando il sorgere irrequieto dei pensieri (*pratyahara*) e concentrando il pensiero su un singolo oggetto (*dharana*).

Pratyahara

Il *pratyahara* (letteralmente “introspezione”) è un esame del contenuto della propria mente che si vuole controllare, al fine di stabilizzarla.

Osservando lo scorrere dei pensieri ci si accorge che affollano la mente in maniera caotica e che quest’ultima viene distratta dagli oggetti percepiti dai sensi. Consci di tale fatto si decide di controllare i pensieri in maniera ordinata, senza farsi distrarre dagli oggetti dei sensi. La mente risulta così stabilizzata e liberata da ogni distrazione.

Dharana

Il *dharana* (letteralmente “concentrazione”) è la capacità di

concentrare la propria mente su un singolo pensiero o oggetto.

Tenendo la mente fissa su un argomento – o un oggetto semplice – ci si accorge che altri pensieri la invadono e che l'argomento viene del tutto dimenticato, addirittura per interi minuti. Ci si deve sforzare di tenere la mente fissa sul tema prescelto, senza farsi distrarre da altri pensieri. La mente risulta così concentrata e liberata da ogni pensiero intruso.

Infine, nell'ambito del Laya Yoga troviamo uno stato in cui la mente si concentra nel vuoto. Si tratta del "vuoto mentale" che si realizza con l'interruzione del dialogo interiore.

In definitiva, il Laya Yoga – attraverso il *pratyahara* e il *dharana* – consente di padroneggiare la mente e di renderla stabile e concentrata.

5

Raja Yoga

Il Raja Yoga ("congiunzione regale") è lo yoga spirituale che si basa sull'unione spirituale, attraverso la sperimentazione della contemplazione (*dhyana*) e la sperimentazione dell'estasi (*samadhi*).

Dhyana

Il *dhyana* (letteralmente "contemplazione") è un risultato e non una pratica, infatti, una perfetta concentrazione mentale (*dharana*) porta a un momento cruciale in cui subentra la contemplazione (*dhyana*).

Esistono tre tipi – livelli – di *dhyana*.

Il primo *dhyana* è un flusso di conoscenza su un singolo pensiero o oggetto.

Il secondo *dhyana* è l'identificazione tra soggetto e oggetto: essi diventano una cosa sola.

Il terzo *dhyana* è l'apparizione di "Dio" in forma umana.

Samadhi

Il *samadhi* (letteralmente "unione con Dio") è un risultato e non una pratica, infatti, una perfetta contemplazione (*dhyana*) porta a un momento cruciale in cui subentra l'estasi (*samadhi*).

Esistono quattro tipi – livelli – di *samadhi*. I primi tre sono temporanei (*kevala*) mentre il quarto è perenne (*sahaja*).

Il primo *samadhi* – *Rishti samadhi* – è la liberazione dalle forme e dalle idee. Per lo yogi, l'universo è distrutto ed egli è distrutto per l'universo.

Il secondo *samadhi* – *Atmadarshana* – è la visione di sé come Tutto e il Tutto come Uno. Per lo yogi non vengono distrutte solo tutte le forme e tutte le idee, ma anche tutte quelle concezioni implicite in esse.

Il terzo *samadhi* – *Shivadarshana* – è la distruzione dello stato precedente. Per lo yogi questo annullamento può essere descritto soltanto come il "Nulla" non già come negativo, bensì come positivo.

Il quarto *samadhi* – *Sahaja samadhi* – è l'unione tra l'anima individuale e l'anima universale. Per lo yogi questa è la mèta finale in cui la coscienza individuale si fonde con la Coscienza collettiva (*Bhrama*), la goccia con l'Oceano.

In definitiva, il Raja Yoga – mediante il *dhyana* e il *samadhi* – consente di ottenere l'estasi, la fusione con Dio, l'annullamento dell'individualità.

6

Kundalini Yoga

Per gli yogi che percorrono la Via tantrica, il Kundalini Yoga rappresenta lo Yoga Regale. E dato che l'uomo racchiude in sé tutta l'energia dell'universo – *Shiva* e *Shakti* – vi ritroviamo *Shakta* (*Shiva*) al centro del cervello e *Kundalini* (*Shakti*) alla base della spina dorsale.

Il Dio *Shakta* è il Signore che siede sul Trono nel pericarpo del "Loto-Dai-Mille-Petali" (al centro del cervello), mentre la Dea *Kundalini* è il Serpente arrotolato – su se stesso per tre volte e mezza – e dormiente nel "Loto-Che-Sostiene-La-Radice" (alla base della colonna vertebrale).

In pratica, lo yogi si prefigge di risvegliare, ripetitivamente, il Potere della *Kundalini* e di elevarlo lungo la spina dorsale per unirlo a *Shakta*, ma il suo fine ultimo è quello di far ascendere, definitivamente, la *Kundalini* per unirla a *Shiva*.

Il Kundalini Yoga ("unire ciò che è arrotolato con *Shakta*") è lo yoga energetico che si basa sull'attivazione dei *chakra* (centri di forza), sul Risveglio del Potere della *Kundalini* e sull'Ascesa della *Kundalini*.

I Chakra

Secondo la tradizione indù, nell'anatomia occulta dell'uomo esistono sette centri principali chiamati *chakra* ("ruota") o *padma* ("fiori di loto"). Essi si dispongono lungo la colonna vertebrale (asse centrale) e sono dei centri di forza 'sottili' che si trovano nelle rispettive regioni grossolane del corpo fisico.

Il primo centro di forza è il *Muladhara Chakra* che si colloca in relazione alla regione tra i genitali e l'ano.

Il secondo centro di forza è lo *Svadisthana Chakra* che si colloca in relazione alla regione dei genitali.

Il terzo centro di forza è il *Manipura Chakra* che si colloca in relazione alla regione dell'ombelico.

Il quarto centro di forza è l'*Anahata Chakra* che si colloca in relazione alla regione del cuore.

Il quinto centro di forza è il *Visudha Chakra* che si colloca in relazione alla regione della gola.

Il sesto centro di forza è l'*Ajna Chakra* che si colloca in relazione alla regione tra le sopracciglia.

Il settimo centro di forza è il *Sahasrara Chakra* che si colloca in relazione alla regione del cervello.

Inoltre esistono anche dei *chakra* secondari che differiscono nel numero e nella localizzazione, a seconda delle varie scuole tantriche.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che il Kundalini Yoga, nel suo aspetto più segreto, insegna che esistono, nell'anatomia occulta dell'uomo, sedici centri di forza: otto principali e otto secondari.

Gli otto centri principali sono: centro basale, centro genitale, centro ombelicale, centro cardiaco, centro laringeo, centro frontale, centro occipitale e centro coronale. Sette di questi centri sono considerati maggiori, mentre l'ottavo – centro occipitale – non è considerato un centro maggiore.

Gli otto centri secondari sono: centro dell'occhio destro, centro dell'occhio sinistro, centro della costola destra, centro della costola sinistra, centro della mano destra, centro della mano sinistra, centro

del piede destro e centro del piede sinistro.

Inoltre, nel Kundalini Yoga segreto, s'insegna che esistono due centri di forza maggiori collocati sopra la testa.

Le Nadi

Secondo la tradizione indù, nell'anatomia occulta dell'uomo esistono migliaia di canali energetici – "nervi sottili" – chiamati *nadi*. I più importanti sono tre: *Ida, Pingala* e *Sushumna*.

Nella rappresentazione simbolica *Pingala* parte dal testicolo sinistro e arriva alla narice destra, mentre *Ida* parte dal testicolo destro e arriva alla narice sinistra. Esse si alternano da destra a sinistra e da sinistra a destra, girando intorno ai fiori di loto (*padma*), ma nella realtà energetica dell'uomo sono due "canali" collocati ai lati della spina dorsale.

Nell'anatomia occulta dell'uomo *Pingala* (Sole) è la *nadi* maschile che si colloca a destra della colonna vertebrale, mentre *Ida* (Luna) è la *nadi* femminile che si colloca a sinistra della colonna vertebrale. Inoltre *Sushumna* (Fuoco) è la *nadi* che si colloca all'interno dell'asse cerebro-spinale ed è il canale centrale che si estende dal *Muladhara Chakra* al *Sahasrara Chakra*. Essa è la più grande e la principale delle tre, infatti, nasce dall'unione – all'interno della colonna vertebrale – di *Ida* e di *Pingala*. Considerate separatamente le tre *nadi* sono distinte, ma, in effetti, la corrente solare (*Pingala*) positiva (maschile) e la corrente lunare (*Ida*) negativa (femminile) si congiungono formando la corrente infuocata (*Sushumna*).

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che il Kundalini Yoga, nel suo aspetto più segreto, insegna che sei dei sette centri di forza maggiori riflettono la loro influenza nel corpo fisico tramite le ghiandole endocrine (gonadi, pancreas, timo, tiroide, pineale, pituitaria) e l'unica eccezione è data dal centro basale che tramite due "nervi sottili" si pone in relazione alle ghiandole surrenali. Questi 'nervi' sono posti ai lati della colonna vertebrale:

a destra troviamo il 'nervo' maschile (Sole) e a sinistra il 'nervo' femminile (Luna). Inoltre, all'interno della spina dorsale troviamo il 'nervo' androgino (Mercurio).

In definitiva, il 'nervo' maschile è il canale della corrente solare positiva (fuoco), il 'nervo' femminile è il canale della corrente lunare negativa (acqua) e il 'nervo' centrale è il canale della corrente mercuriale androgina (aria), ove si eleva l'energia infuocata del Serpente.

L'Alone del Potere della Kundalini

Come sappiamo la *Kundalini* risiede dormiente alla base della colonna vertebrale, nel *Muladhara Chakra*. E lo yogi, utilizzando determinati *mantra* e concentrando la mente su specifici *yantra*, può elevare il *chaya* (alone) del Potere della *Kundalini*, stimolando i *chakra*.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che il Kundalini Yoga, nel suo aspetto più segreto, insegna che i centri di forza dell'uomo sono poco attivi, poiché poco aperti. Con l'elevarsi dell'Alone del Potere del Serpente vengono stimolati e resi un po' più attivi, senza però venir aperti.

Il Risveglio del Potere della Kundalini

Lo yogi – utilizzando determinate pratiche – risveglia il Potere della *Kundalini* e lo eleva lungo la spina dorsale fino a fargli raggiungere il *Sahasrara Chakra*, per conseguire l'estasi. Ciò è possibile solo quando le due *nadi* – *Ida* e *Pingala* – si uniscono per formare la *nadi* centrale – *Sushumna* – all'interno dell'asse cerebro-spinale.

In definitiva, lo yogi, tramite il Risveglio del Potere della *Kundalini*, apre completamente e attiva totalmente i sette *chakra* principali.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che il Kundalini Yoga, nel suo aspetto più segreto, raffigura la *Kundalini* come un Serpente dormiente, arrotolato su se stesso per tre volte e mezza e avvolto da un Alone giallastro.

Questa immagine statica cela una triplice conoscenza segreta.

La conoscenza dell'Alone del Potere del Serpente e della sua possibilità di elevarsi lungo la spina dorsale.

La conoscenza del Potere del Serpente e della sua possibilità di risvegliarsi – in quanto dormiente – e di elevarsi lungo la spina dorsale.

La conoscenza del Serpente e della sua possibilità di ascendere – di srotolarsi – lungo la spina dorsale.

Questa triplice conoscenza segreta ci mostra la potenzialità dinamica del Serpente di Fuoco.

Inoltre, il Kundalini Yoga segreto raffigura il Potere della *Kundalini* come il veleno del Serpente lanciato in avanti, cioè l'emanazione energetica del Serpente proiettata verso l'alto, verso il centro coronale dell'uomo.

Infine, il Kundalini Yoga segreto avverte che se il Risveglio del Potere del Serpente è prematuro i due "nervi sottili" non si unificano e l'energia (potere) del Serpente si riversa nel 'nervo' maschile (caldo) o nel 'nervo' femminile (freddo), generando gravi squilibri nel corpo.

Le tre pratiche

Il Potere della *Kundalini* può essere risvegliato ed elevato lungo la spina dorsale utilizzando tre pratiche.

La prima pratica.

La prima pratica consiste nella corretta pronuncia dei *mantra* – parole logodinamiche – relativi a sei dei sette *chakra* maggiori.

Riportiamo, qui di seguito, le corrispondenze – quelle che si ritrovano nei testi tantrici – esistenti tra i *chakra*, gli elementi e i *mantra*.

Il *Muladhara Chakra* viene posto in relazione all'elemento terra (prithivi) e il suo *mantra* è *Lam*.

Lo *Svadisthana Chakra* viene posto in relazione all'elemento acqua (*apas*) e il suo *mantra* è *Vam*.

Il *Manipura Chakra* viene posto in relazione all'elemento fuoco (*tejas*) e il suo *mantra* è *Ram*.

L'*Anahata Chakra* viene posto in relazione all'elemento aria (*vayu*) e il suo *mantra* è *Yam*.

Il *Visudha Chakra* viene posto in relazione all'elemento etere (*akasha*) e il suo *mantra* è *Ham*.

L'*Ajna Chakra* viene posto in relazione alla mente (*manas*) e il suo *mantra* è *Om*.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che il Kundalini Yoga, nel suo aspetto più segreto, rivela che i *mantra* sono l'espressione – in suono grossolano – del "suono sottile" prodotto dalle vibrazioni delle "energie sottili" relative ai cinque elementi. Sulla base di questa conoscenza il guru – nel Kundalini Yoga segreto – trasmette al discepolo i *mantra* esatti.

Riportiamo, qui di seguito, le corrispondenze – quelle che si trovano nel Kundalini Yoga segreto – tra i sette *chakra*, i cinque elementi e gli otto *mantra*.

Il *Muladhara Chakra* viene posto in relazione all'elemento terra (*prithivi*) e il suo *mantra* è *Lam*.

Lo *Svadisthana Chakra* viene posto in rapporto all'elemento aria (*vayu*) e il suo *mantra* è *Yam*.

Il *Manipura Chakra* inferiore (zona ombelicale inferiore) viene posto in relazione all'elemento acqua (*apas*) e il suo *mantra* è *Vam*, mentre il *Manipura Chakra* superiore (zona ombelicale superiore) viene posto in rapporto all'elemento fuoco (*tejas*) e il suo *mantra* è *Ram*.

L'*Anahata Chakra* viene posto in relazione all'elemento etere (*akasha*) e il suo *mantra* è *Sam*.

Il *Visudha Chakra* viene posto in rapporto all'elemento etere (*akasha*) e il suo *mantra* è *Ham*.

L'*Ajna Chakra* viene posto in relazione all'elemento etere

(*akasha*) e il suo *mantra* è *On*.

Il *Sahasrara Chakra* viene posto in rapporto all'elemento etere (*akasha*) e il suo *mantra* è *Aumgn*.

La seconda pratica.

La seconda pratica consiste nello sviluppo di un'acuta concentrazione mentale sugli *yantra* – quelli che si trovano nel Kundalini Yoga segreto – relativi ai sette *chakra* maggiori.

La terza pratica.

La terza pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante (*Shiva*) e alla praticante (*Shakti*) di stimolare il *Muladhara Chakra*, al fine di risvegliare il Potere della *Kundalini* e di elevarlo lungo la spina dorsale. Esso può avvenire in due modi: con o senza l'uso del liquido seminale.

Nel primo modo – senza l'utilizzo del liquido seminale – i due praticanti dirigono le proprie energie sessuali – evitando l'orgasmo – verso la base della colonna vertebrale.

Nel secondo modo – con l'utilizzo del liquido seminale – il praticante trattiene, al momento dell'orgasmo, la fuoriuscita del liquido seminale e lo porta verso la base della spina dorsale. Invece, in un'altra sessione, la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la base della spina dorsale.

L'Ascesa della Kundalini

Il Risveglio ripetitivo del Potere della *Kundalini* consente allo yogi di arrivare a un momento cruciale in cui la *Kundalini* ascende lungo la spina dorsale e raggiunge il *Sahasrara Chakra*, per fargli conseguire l'estasi.

In definitiva, lo yogi, tramite l'Ascesa della *Kundalini*, apre completamente e attiva totalmente gli otto *chakra* secondari, coinvolgendo anche i sette principali.

Come abbiamo visto nel corpo dell'uomo vi è la Coppia

Suprema *Shiva-Shakti* che pervade tutte le cose, infatti, il corpo è un vasto deposito di Potenza (*Shakti*) e ritenerlo estraneo alla Divinità significa negare quella vita più ampia di cui esso fa parte, significa negare l'assioma dell'unità del Tutto e l'identità finale di materia e Spirito.

In definitiva, il Kundalini Yoga consente di elevare lungo la spina dorsale, l'Alone del Potere del Serpente, il Potere del Serpente e il Serpente medesimo, attivando quindici dei diciotto centri di forza.

7

Kalachakra

Il *Kalachakra* è una dottrina che si origina – V secolo a.C. – in India ed è la forma più elevata e raffinata dell'insegnamento tantrico.

Kalachakra è una parola composta da: *kala* e *chakra*. Nei testi tantrici la parola *kala* è un termine capzioso che significa: "tempo, stella, raggio, emanazione, essenza, profumo, etc". La parola *chakra*, invece, significa "ruota".

Nell'insegnamento tantrico si distinguono tre Sentieri: il *Dakshina Marg* (letteralmente "Giusto Sentiero"), il *Samaya Marg* (solitamente tradotto come "Sentiero della Mano Destra") e il *Vama Marg* (solitamente tradotto come "Sentiero della Mano Sinistra"). E, nello specifico, il *Dakshina Marg* è il Sentiero di mezzo che implica l'uso della corrente infuocata, il *Samaya Marg* è il Sentiero di destra che implica l'uso della corrente solare (maschile) e il *Vama Marg* è il Sentiero di sinistra che implica l'uso della corrente lunare (femminile).

La dottrina del *Kalachakra* viene tradizionalmente divisa in tre aspetti: *Kalachakra* esterno (Macrocosmico), *Kalachakra* interno (microcosmico) e *Kalachakra* esterno-interno (Macro-microcosmico).

Kalachakra esterno

Il *Kalachakra* esterno – "Ruota del Tempo" – consiste nello studio dell'universo e delle sue corrispondenze. Esso si basa sulla conoscenza del triplice *bindu* universale: il primo si chiama *bindu*, il secondo *nada* e il terzo *bija*.

Il *Kalachakra* esterno insegna che esistono tre triplici *bindu*: i primi due riguardano l'universo non-manifesto, mentre il terzo riguarda l'universo manifesto.

Prima della manifestazione dell'universo c'era soltanto *Shiva-Shakti*, il *bindu* invisibile. La loro reciproca interazione generò il primo movimento (*nada*) che, a sua volta, originò la prima manifestazione (*bija*). Quest'ultima è *Shiva-Shakti*, il primo *bindu* visibile, la cui interazione generò il secondo movimento (*nada*) che, a sua volta, originò la seconda manifestazione (*bija*). Quest'ultima è *Shiva-Shakti*, il secondo *bindu* visibile.

Il passaggio tra l'universo non-manifesto e quello manifesto è caratterizzato dal terzo triplice *bindu* (letteralmente "punto"), anch'esso formato da *bindu*, *nada* e *bija*. Il primo è della stessa natura di *Shiva*, il secondo di *Shiva-Shakti* e il terzo di *Shakti*. Questo triplice *bindu* è supremo (*para*), sottile (*sukshma*) e grossolano (*sthula*).

Il *bindu* supremo deve essere inteso come l'Uno sotto l'aspetto della dualità, poiché pur essendo della stessa natura di *Shiva* è avvolto in maniera inestricabile dalla sua *Shakti*.

La reciproca interazione di *Shiva* con *Shakti* generò il terzo movimento (*nada*) nell'universo non-manifesto che, a sua volta, originò la prima manifestazione (*bija*) nell'universo manifesto.

I tre *bindu* sono noti come Fuoco (*agni*), Luna (*chandra*) e Sole (*ravi*). Essi formano il Triangolo (*trikona*) del Desiderio Divino (*kamakala*) nel quale il Fuoco è conosciuto come *shona bindu* (rosso), la Luna come *sita bindu* (bianco) e il Sole come *mishra bindu* (un misto dei due). Presi separatamente indicano le operazioni dei tre poteri: volontà (*iccha*), conoscenza (*jnana*) e azione (*kriya*). Inoltre indicano i tre *guna*, cioè i tre aspetti della

manifestazione: luce (*sattva*), energia (*rajas*) e oscurità (*tamas*).

Prima di procedere oltre è d'uopo chiarire che il *Kalachakra* esterno, nel suo aspetto più segreto, concepisce il *bindu* supremo (*para*) come androgino, cioè come la risultante dell'unione di *Shiva* con *Shakti*. Pertanto al *bindu* supremo viene attribuito il pianeta Mercurio (Sole + Luna) e l'elemento aria (fuoco + acqua). In pratica i tre *bindu* sono: Mercurio, Sole e Luna. A essi corrispondono l'aria, il fuoco e l'acqua. Questi formano il Triangolo (*trikona*) del Desiderio Divino (*kamakala*) nel quale l'aria è conosciuta come *mishra bindu* (misto), il fuoco come *shona bindu* (rosso) e l'acqua come *sita bindu* (bianco). Presi separatamente indicano le operazioni dei tre poteri: volontà (*iccha*), conoscenza (*jnana*) e azione (*kriya*). Inoltre indicano i tre *guna*, i tre aspetti della manifestazione: luce (*sattva*), energia (*rajas*) e oscurità (*tamas*).

Il *Kalachakra* esterno insegna che la Grande Madre (*Mahadevi*) concepisce, proietta e nutre l'universo e che da essa nascono i cinque *tattva*, cioè i cinque elementi: etere (*akasha*), aria (*vayu*), fuoco (*tejas*), acqua (*apas*) e terra (*prithivi*). Essi vengono raffigurati da un diagramma circolare bianco, da un diagramma a sei angoli grigio, da un diagramma triangolare rosso, da un diagramma a quarto di luna bianco e da un diagramma quadrangolare giallo.

Prima di procedere oltre è d'uopo chiarire che il *Kalachakra* esterno, nel suo aspetto più segreto, rivela che i cinque *tattva*, cioè i cinque elementi, si collocano in rapporto ai quattro punti cardinali e al punto centrale. La terra (*prithivi*) corrisponde all'est, l'acqua (*apas*) all'ovest, il fuoco (*tejas*) al sud, l'aria (*vayu*) al nord e l'etere (*akasha*) al punto centrale. Essi, nel *Kalachakra* segreto, vengono raffigurati da un quadrato giallo, da un rettangolo verde, da un triangolo rosso, da un cerchio azzurro e da un uovo nero.

Kalachakra interno

Il *Kalachakra* interno – "Ruota del Raggio" – consiste nello studio dell'essere umano. Esso si basa sulla conoscenza degli stati di coscienza dell'uomo, sulla conoscenza dell'anatomia occulta (struttura energetica) dell'uomo e sulla conoscenza del corpo fisico (secrezioni e fluidi) dell'uomo.

Il *Kalachakra* interno per quanto riguarda la conoscenza degli stati di coscienza dell'uomo si fonda sullo studio dei cinque livelli di coscienza che si manifestano nell'individuo (*jiva*). Invece per quanto concerne la conoscenza dell'anatomia occulta dell'uomo si basa sullo studio dei canali energetici (forza pranica e forza vitale), sullo studio dei *chakra* e su quello della *Kundalini*. Infine per quanto riguarda la conoscenza del corpo fisico dell'uomo si fonda sullo studio dei sedici *kala*.

Il *Kalachakra* interno insegna che l'uomo può sperimentare cinque stati di coscienza: veglia (*jagrat*), sogno (*svapna*), sonno senza sogni (*sushupti*), consapevolezza assoluta temporanea (*turiya*) e consapevolezza assoluta permanente (*unmesha*).

I primi tre stati di coscienza – patrimonio comune di tutta l'umanità – riguardano l'esperienza ordinaria dell'uomo; gli altri due stati, invece, si conseguono tramite il *samadhi*.

La consapevolezza assoluta temporanea (*turiya*) si ottiene per mezzo del *kevala samadhi*, mentre la consapevolezza assoluta permanente (*unmesha*) si ottiene tramite il *sahaja samadhi*. Inoltre, lo stato di consapevolezza assoluta permanente (*unmesha*) ha per secondo stadio *nimesha*. Questo è l'ultimo stadio del quinto stato di coscienza, prima di ottenere la Coscienza Suprema (*Shiva*).

Prima di procedere oltre è d'uopo chiarire che il *Kalachakra* interno, nel suo aspetto più segreto, concepisce un livello di coscienza che si colloca tra lo stato di veglia (*jagrat*) e quello di sogno (*svapna*). Questo stato viene indicato con la parola *thelad*,

segreta e intraducibile, che indica il dormiveglia.

Il *Kalachakra* interno insegna che nell'uomo esistono migliaia di canali energetici (*nadi*); settantaduemila sono di forza pranica, ventiquattro di forza vitale, uno (*Pingala*) di forza solare, uno (*Ida*) di forza lunare e uno (*Sushumna*) di forza infuocata.

Inoltre, il *Kalachakra* interno insegna che nell'uomo esistono sette centri di forza (*chakra*) principali e altri secondari.

Infine, il *Kalachakra* interno insegna che nell'uomo giace, alla base della spina dorsale, la *Kundalini* e lo yogi – utilizzando determinate tecniche – può risvegliarla e farla ascendere lungo la spina dorsale per realizzare, in sé, l'unione di *Shiva* con *Shakti*.

Prima di procedere oltre è d'uopo ricordare che il *Kalachakra* interno, nel suo aspetto più segreto, insegna che esistono, nell'anatomia occulta dell'uomo, sedici centri di forza: otto principali e otto secondari. Degli otto principali sette sono considerati maggiori, mentre l'ottavo – centro occipitale – non è considerato tale, poiché non è collocato nell'asse centrale.

Il *Kalachakra* interno insegna che il corpo umano produce delle secrezioni e dei fluidi. In questa visione vengono coinvolti i tre *bindu* e i sedici *kala*.

I tre *bindu* – Fuoco, Luna e Sole – formano, come abbiamo visto, il Triangolo (*trikona*) del Desiderio Divino (*kamakala*) nel quale il Fuoco è conosciuto come *shona bindu* (rosso), la Luna come *sita bindu* (bianco) e il Sole come *mishra bindu* (un misto dei due). Rapportati alla natura umana, il *bindu* rosso assume la forma del flusso mestruale (*shonita*), il *bindu* bianco quella del liquido seminale (*shukra*) e il *bindu* misto quella della combinazione dei due (*mishra*).

Prima di procedere oltre è d'uopo ricordare che il *Kalachakra* interno, nel suo aspetto segreto, attribuisce ai tre *bindu* – Mercurio, Sole e Luna – gli elementi aria, fuoco e acqua. Essi formano, come abbiamo già visto, il Triangolo (*trikona*) del Desiderio

Divino (*kamakala*) nel quale l'aria è conosciuta come *mishra bindu* (misto), il fuoco come *shona bindu* (rosso) e l'acqua come *sita bindu* (bianco). Rapportati alla natura umana, il *bindu* misto assume la forma (*mishra*) del flusso mestruale unito al liquido seminale, il *bindu* rosso assume la forma del flusso mestruale (*shonita*) e il *bindu* bianco quella del liquido seminale (*shukra*).

I sedici *kala* sono costituiti da quattordici secrezioni femminili e da due emanazioni, di cui una fuoriesce dall'apertura genitale femminile.

I primi quattordici *kala* sono noti alla scienza occidentale, mentre il quindicesimo e il sedicesimo rimangono a esclusivo appannaggio del *Kalavidya*, la scienza sacra dei *kala*.

Il quindicesimo *kala* si manifesta come un profumo particolare mentre il sedicesimo come una sostanza fluida azzurrognola. Quest'ultima è conosciuta come l'*amrita*, l'elisir d'immortalità.

Kalachakra esterno-interno

Il *Kalachakra* esterno-interno – "Ruota del Tempo-Raggio" – consiste nello studio del rapporto che intercorre tra l'uomo e l'universo. Esso si basa sulla conoscenza del Rituale segreto dello *Shri Maithuna*, sulla conoscenza del Rituale semi-segreto del *Panchatattva*, sulla conoscenza del Rituale del *Panchatattva* e sulla conoscenza del *Tantra* segreto.

Il Rituale segreto dello *Shri Maithuna* è riservato ai *Divya* (sacerdoti con qualificazione divina) del *Dakshina Marg* e la sua funzione è quella di congiungere lo *Yajaka* (alto sacerdote) e la *Suvasini* (alta sacerdotessa), al fine di realizzare l'unione divina *Shiva-Shakti*, l'estasi suprema.

Il Rituale segreto dello Shri Maithuna nel Dakshina Marg

Il *Dakshina Marg* ("Giusto Sentiero") si sviluppa nel V secolo

avanti Cristo ed è il Sentiero di mezzo, la Via Regale.

Nel *Dakshina Marg* viene eseguito lo *Shri Maithuna* per risvegliare il Potere della *Kundalini*, per ottenere il *parakala* e per far ascendere la *Kundalini*.

In questo sentiero tantrico l'adorazione della Dea Suprema è attuata tramite la congiunzione sessuale (*Shri Maithuna*) dello *Yajaka* con la *Suvasini*.

In pratica, i *Dakshinacharin* (seguaci del *Dakshina Marg*) risvegliano il Potere della *Kundalini* per elevarlo lungo la spina dorsale, dal *Muladhara Chakra* al *Sahasrara Chakra*. E la *Suvasini* (letteralmente "la donna dal dolce odore") lo risveglia per elevarlo fino allo *Svadisthana Chakra*, al fine di ottenere il *parakala*, il sedicesimo *kala*. Infine, i *Dakshinacharin* fanno ascendere la *Kundalini* lungo la spina dorsale.

Shri Maithuna.

Il Rituale segreto dello *Shri Maithuna* – nella sua prima fase – prevede la congiunzione sessuale tra lo *Yajaka* e la *Suvasini*, al fine di risvegliare il Potere della *Kundalini*.

Lo *Yajaka* e la *Suvasini* si uniscono sessualmente, assumendo la posizione conosciuta come *Viparita Maithuna* (letteralmente "congiungimento invertito").

I due partecipanti al Rito possono stimolare il *Muladhara Chakra* – con lo scopo di risvegliare il Potere della *Kundalini* – usando due modi: senza o con l'utilizzo del liquido seminale. Inoltre, nel primo caso la donna non deve essere nella fase mestruale e nel secondo non deve trovarsi nel periodo fertile o nel ciclo mestruale.

Nel primo modo, senza l'utilizzo del liquido seminale, i due sacerdoti assumono una posizione in cui la donna sta seduta sopra l'uomo e gli dà la schiena. Entrambi hanno la schiena inarcata e contraggono costantemente (*akunchanam*) il muscolo dello sfintere che agisce come uno stimolo sul *conus medullaris*, generando una corrente di energia *elettrica* dentro il *filum terminale*. Così il *Muladhara Chakra* viene stimolato e il Potere della *Kundalini* viene risvegliato.

Nel secondo modo, con l'utilizzo del liquido seminale, i due sacerdoti assumono una posizione in cui l'unione avviene "dal dietro all'avanti". Nel momento dell'acme erotico il praticante trattiene, al momento dell'orgasmo, la fuoriuscita del liquido seminale e lo porta verso la base della colonna vertebrale. In un'altra sessione, invece, la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la base della spina dorsale. In entrambi i casi, il liquido seminale viene trasmutato dall'energia della *Kundalini* e trasformato in *amrita* (fluido rigenerante). Appena l'*elixir* è formulato, i due praticanti – utilizzando il primo modo – elevano lungo la *Sushumna* (canale centrale) il Potere della *Kundalini* che dischiude i *chakra*. Infine, quando l'*elixir* raggiunge l'*Ajna Chakra*, una sua goccia precipita nelle cavità nasali e si percepisce un profumo particolare conosciuto come il "quindicesimo *kala*".

Il Rituale segreto dello *Shri Maithuna* – nella sua seconda fase – prevede l'unione sessuale tra lo *Yajaka* e la *Suvasini*, al fine di risvegliare il Potere della *Kundalini* per ottenere il *parakala* (il *kala* supremo), il sedicesimo *kala*.

Lo *Yajaka* e la *Suvasini* si congiungono sessualmente, assumendo la posizione conosciuta come *Viparita Maithuna* (il congiungimento avviene "dal dietro all'avanti"). Nel momento dell'acme erotico la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la base della colonna vertebrale. Tale liquido viene trasmutato dall'energia della *Kundalini* e, quindi, trasformato in *amrita*. Appena l'*elixir* è formulato, la *Suvasini* assume la posizione inarcata con il ventre rivolto verso l'alto e lo *Yajaka* esegue degli appropriati passaggi manuali per stimolare dei punti specifici sul corpo della sacerdotessa. In questo modo, il Potere della *Kundalini* viene stimolato e si eleva fino allo *Svadisthana Chakra*, quindi il sedicesimo *kala* esce dall'organo genitale della *Suvasini* – nell'aspetto di una sostanza fluida azzurrognola – c viene raccolto dal sacerdote su una foglia di *bhurja*.

Il Rituale segreto dello *Shri Maithuna* – nella sua terza fase – prevede la congiunzione sessuale tra lo *Yajaka* e la *Suvasini*,

al fine di far ascendere la *Kundalini*.

Lo *Yajaka* e la *Suvasini* si uniscono sessualmente, assumendo la posizione conosciuta come *Viparita Maithuna* (la donna sta seduta sopra l'uomo e gli dà la schiena).

I due alti sacerdoti, attraverso l'esercizio conosciuto come *akunchanam* e senza l'utilizzo del liquido seminale, stimolano il *Muladhara Chakra* con lo scopo di far ascendere la *Kundalini* fino al *Sahasrara Chakra* e conseguire l'estasi.

Il Rituale del *Panchatattva* (*pancha* = cinque, *tattva* = elemento) è riservato ai *Vira* (devoti con qualificazione eroica) del *Vama Marg* e del *Samaya Marg*, e la sua funzione è quella di volgerli all'adorazione della Dea. È questo il Rituale dei "Cinque Elementi" (terra, acqua, aria, fuoco, etere) anche noto come il Rituale del *Panchamakara* (*pancha* = cinque, *ma* = la lettera "M", *kara* = parola), cioè il Rituale delle "Cinque Parole" che iniziano con "la lettera M".

Il Rituale semi-segreto del Panchatattva nel Vama Marg

Il *Vama Marg* ("Sentiero della Mano Sinistra") si sviluppa nel V secolo in alternativa al *Dakshina Marg* ("Giusto Sentiero").

Nel *Vama Marg* vengono utilizzati i cinque *makara*: *mamsa* (carne), *madya* (vino), *matsya* (pesce), *mudra* (cereali) e *maithuna* (unione sessuale). Essi celano le vere sostanze e i veri gesti che vengono utilizzati nel Rituale semi-segreto del *Panchamakara*: escrementi calcinati (*mamsa*), urina (*madya*), liquido orgasmico femminile (*matsya*), gesti rituali (*mudra*) e congiunzione sessuale (*maithuna*). Sono questi i cinque *makara* che rappresentano i cinque elementi: terra, acqua, aria, fuoco ed etere.

Il Rituale semi-segreto del *Panchamakara* è una cerimonia purificatoria che viene adottata dai *Vamacharin* (seguaci del *Vama Marg*) che adorano la Dea Suprema nella forma di una donna vivente.

In questo sentiero tantrico l'adorazione della Dea *Kali* è attuata tramite l'uso di sostanze, l'esecuzione di gesti e l'unione

sessuale dello *Yajaka* con la *Suvasini*.

In pratica, i *Vamacharin* adorano la Dea *Kundalini* nello *Svadisthana Chakra*.

Mamsa e Madya.

Il Rituale semi-segreto del *Panchamakara* prevede l'uso orale di escrementi e di urina. Gli escrementi ridotti in cenere (carne) delle *Sparsha Arkashani* (una categoria di donne) vengono mescolati all'urina distillata (vino giallo) delle *Rasa Arkashani* (una categoria di donne). Il composto viene quindi ingerito dai partecipanti al rito per il suo valore terapeutico.

Matsya.

Il Rituale semi-segreto del *Panchamakara* prevede l'uso orale del liquido orgasmico prodotto dalle *Yogini* (una categoria di donne). Il liquido orgasmico viene assorbito dai sacerdoti, mediante la tecnica del *cunnilingus* (movimento della lingua), per il suo valore energetico.

Mudra.

Il Rituale semi-segreto del *Panchamakara* prevede l'uso di posture e l'esecuzione di gesti da parte delle *Vasini* (una categoria di donne). Le posture e i gesti – di carattere statico e dinamico – vengono eseguiti per identificarsi nelle divinità e per evocare il loro potere.

Maithuna.

Il Rituale semi-segreto del *Panchamakara* prevede l'unione sessuale tra lo *Yajaka* e la *Suvasini*. Il congiungimento dei due partecipanti al Rito simboleggia l'unione divina di *Shiva* con *Shakti*, al fine di realizzare uno stato di beatitudine.

Prima di procedere è d'uopo chiarire che nel *Vama Marg*, rispetto al *Dakshina Marg*, lo stato di beatitudine non deve essere confuso con l'estasi suprema. In pratica, lo *Yajaka* e la *Suvasini* si uniscono sessualmente e dirigono le proprie energie sessuali

in modo da evitare l'orgasmo. Tale procedura porta i due *partners* a uno stato di piacere trascendente che dura assai a lungo, uno stato di *trance* attiva.

Il Cerchio Kaula dei Vamacharin.

Il Cerchio *Kaula* dei *Vamacharin* detiene la conoscenza più segreta del *Vama Marg.* Esso è costituito da cinquantaquattro membri: quattordici *Sparsha Arkashani*, quattordici *Rasa Arkashani*, sedici *Yogini*, otto *Vasini*, una *Suvasini* e uno *Yajaka*.

Nel Cerchio *Kaula* le *Sparsha Arkashani* e le *Rasa Arkashani* sono collocate nell'anello esterno che simboleggia il tempo, rappresentato dalla Dea *Kali*, la Dea dei periodi lunari, la "Dea Quindici".

Le quattordici *Sparsha Arkashani* rappresentano la Dea *Kali* nel suo aspetto oscuro – "la terribile *Bhavani*" – e simboleggiano i quindici gradi (giorni oscuri) della Luna nel suo calare (da luna piena a luna nuova). Invece le quattordici *Rasa Arkashani* rappresentano la Dea *Kali* nel suo aspetto luminoso – "la dolce *Durga*" – e simboleggiano i quindici gradi (giorni luminosi) della Luna nel suo crescere (da luna nuova a luna piena).

L'iconografia statuaria rappresenta la Dea *Kali* con un "duplice fiotto di sangue" che gli scorre dagli angoli della bocca. Ciò indica il "doppio liquido" (vita-morte) della donna, il sangue di vita delle *Rasa Arkashani* e il sangue di morte delle *Sparsha Arkashani*, relativi al periodo fertile e mestruale della donna.

Nel Cerchio *Kaula* le *Yogini* sono poste nell'anello centrale che simboleggia l'eterno presente, l'interruzione del *continuum* spazio-tempo.

Le sedici *Yogini* simboleggiano i sedici *kala,* le emanazioni femminili in rapporto al tempo.

Nel Cerchio *Kaula* le *Vasini* sono poste nell'anello interno che simboleggia lo spazio.

Le otto *Vasini* simboleggiano le otto direzioni dello spazio (est, nord, ovest, sud, nord-est, nord-ovest, sud-ovest, sud-est), attraverso le quali il potere cosmico s'irradia, e incarnano le otto divinità che presiedono gli otto punti (cardinali e intermedi).

Nel Cerchio *Kaula* lo *Yajaka* e la *Suvasini* sono collocati al centro del Cerchio che simboleggia l'unione divina *Shiva-Shakti*.

Lo *Yajaka* rappresenta l'incarnazione del Dio *Shiva* nella sua duplice manifestazione (creatore e distruttore), mentre la *Suvasini* rappresenta l'incarnazione della Dea *Kali* nella sua duplice manifestazione (la dolce *Durga* e la terribile *Bhavani*).

Lo *Yajaka* e la *Suvasini* si uniscono sessualmente, assumendo la posizione conosciuta come *Viparita Maithuna*.

La *Suvasini*, quando incarna la dolce *Durga* (luna piena), diviene oracolare e ottiene *Tantra* di Luce. In questo caso, lo *Yajaka* e la *Suvasini* assumono una posizione in cui la donna – durante il periodo fertile – è attiva e si avvinghia all'uomo seduto immobile. Essi evitano l'orgasmo e ottengono uno stato di *trance* attiva. Infine, la *Suvasini* precipita in uno stato di *trance* passiva (oracolare) e riceve *Tantra* di Luce.

La *Suvasini*, quando incarna la terribile *Bhavani* (luna nuova), diviene oracolare e ottiene *Tantra* di Tenebra. In questo caso, lo *Yajaka* e la *Suvasini* assumono una posizione in cui la donna – durante la fase mestruale – è attiva e sta sopra l'uomo. Essi raggiungono l'orgasmo e ottengono il *Karpuram*, il sangue mestruale unito al liquido seminale. Infine, la *Suvasini* precipita in uno stato di *trance* passiva (oracolare) e riceve *Tantra* di Tenebra.

Il Rituale del Panchatattva nel Samaya Marg

Il *Samaya Marg* ("Sentiero della Mano Destra") si sviluppa nel XV secolo in opposizione al *Vama Marg* ("Sentiero della Mano Sinistra").

Nel *Samaya Marg*, rispetto al *Vama Marg*, semplici carne e pesce vengono sostituiti al posto degli escrementi calcinati e del liquido orgasmico femminile. Semplici cereali e vino vengono sostituiti al posto dell'urina e dei gesti rituali. Una semplice unione simbolica – la classica raffigurazione dell'amplesso tra *Shiva* e *Shakti* – viene sostituita al posto della congiunzione sessuale (*Viparita Maithuna*).

In questo Sentiero tantrico l'adorazione della Dea Suprema è attuata tramite un'interpretazione metafisica delle sostanze, dei gesti e della congiunzione sessuale.

In pratica, i *Samayacharin* (seguaci del *Samaya Marg*) visualizzano la *Kundalini* mentre si eleva lungo la spina dorsale e la identificano, di volta in volta, con le sei zone di potere, dal *Muladhara Chakra* all'*Ajna Chakra*.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che, solitamente, nella cultura del Kundalini Yoga le zone di potere che si trovano nel corpo fisico sono sei, poiché il *Sahasrara Chakra* viene erroneamente considerato come un *chakra* situato al di fuori del corpo, nel punto in cui la linea assiale oltrepassa il cranio.

Come abbiamo visto il *Dakshina Marg* è il Sentiero più antico e più pregno dei misteri e dei segreti riguardanti l'anatomia occulta dell'essere umano. In esso è custodita la conoscenza più profonda della *Kundalini*, dei *kala* e come vedremo del suo *Tantra* segreto.

Il Tantra segreto nel Dakshina Marg

Nel *Dakshina Marg* viene trasmesso il *Tantra* segreto della Dea *Shakti*, cioè viene comunicato il *Mantra* segreto della Dea e viene rivelato il significato occulto del suo *Yantra*.

Tantra.

La Dea *Shakti* – la Dea Suprema – ha il suo *Tantra*, cioè il suo metodo d'invocazione. Esso è la combinazione tra il *Mantra* e lo *Yantra*, ovverosia tra il nome segreto della divinità e la rappresentazione – in forma lineare – delle sue zone di potere.

Mantra.

La Dea *Shakti* ha il suo *Mantra* segreto. Esso non è mai stato messo per iscritto e la sua pronuncia – suono o vibrazione – invoca l'energia creativa primordiale della Dea.

Yantra.

La Dea *Shakti* ha il suo *Yantra*, lo *Shri Yantra*, il Supremo Simbolo della Dea. Esso è un diagramma costituito da linee e angoli che indicano le zone di potere nell'anatomia occulta della *Suvasini*, la rappresentante vivente della Dea Suprema. In ogni punto dove tre linee s'intersecano è situato un *marma* e in ogni punto dove due linee s'incontrano è situato un *sandhi*. Vi sono in tutto diciotto *marma* e ventiquattro *sandhi*.

Nel *Dakshina Marg*, il *Tantra* segreto – "Trasmissione segreta" – fa corrispondere ai *marma* i diciotto *chakra* (centri di forza) e ai *sandhi* le ventiquattro *nadi* (arterie energetiche). Queste ultime non comprendono le tre *nadi* più importanti: *Ida*, *Pingala* e *Sushumna*. Inoltre, il *Tantra* segreto insegna che l'ascesa della *Kundalini* apre completamente e attiva totalmente quindici *marma* (i sette *chakra* principali e gli otto secondari) su diciotto. Infine rivela il segreto più tremendo e il mistero più profondo.

Il segreto più tremendo riguarda l'apertura completa e l'attivazione totale del sedicesimo *marma* (centro occipitale) che consente di ottenere il *sahaja samadhi*, la consapevolezza assoluta permanente (*unmesha-nimesha*) che, però, è una trappola perché non permette di raggiungere la Coscienza Suprema (*Shiva*) e pertanto l'esperienza del *sahaja samadhi* deve essere vissuta solo nella sua fase iniziale, come Alba del *sahaja samadhi* (il sedicesimo *marma* viene aperto e attivato parzialmente). Soltanto rifiutando lo stato di *unmesha-nimesha* si giunge alla Coscienza Pura (*Shiva*).

Il mistero più profondo riguarda l'apertura completa e l'attivazione totale del diciassettesimo *marma* (primo centro di forza sopra la testa), e del diciottesimo *marma* (secondo centro di forza sopra la testa) che permette di realizzare la Coscienza Suprema (*Shiva*).

L'apertura-attivazione completa e totale del diciassettesimo *marma* comporta l'allineamento interno-esterno, l'allineamento

tra il proprio essere e l'universo, l'unione degli opposti.

L'apertura-attivazione completa e totale del diciottesimo *marma* comporta la realizzazione della Coscienza Pura (*Shiva*), il conseguimento dell'estasi suprema.

A conclusione del nostro viaggio attraverso i cinque principali tipi di Yoga possiamo affermare che il Kundalini Yoga è il vero Yoga Regale, mentre il Raja Yoga è quello Yoga che, nella sua realizzazione più elevata (*sahaja samadhi*), non consente di realizzare la Coscienza Pura (*Shiva*), l'estasi suprema. Tale estasi può essere raggiunta soltanto attraverso l'insegnamento tantrico e più esattamente solo percorrendo il Giusto Sentiero (*Dakshina Marg*).

Parte Quarta

Taoismo

Nota introduttiva

I miei studi riguardanti la filosofia taoista – taoismo – mi hanno permesso di venire a conoscenza dei cinque principali sistemi taoisti che costituiscono l'argomento di questo trattato.

Inoltre, la mia ricerca nell'ambito del taoismo mi ha permesso di venire a conoscenza della sua parte più segreta, il *Tao-chi*, custodito così gelosamente dagli antichi saggi cinesi.

Infine, la mia indagine nell'ambito del taoismo alchemico interiore – uno dei cinque sistemi taoisti – mi ha consentito di apprendere quella pratica segreta – insegnata nel *Tao-chi* – che consente di attivare il *chi* ("serpente giallo") per creare lo *yuan-shen* ("doppio").

1

Taoismo

Lao-Tze, il cui vero nome era Li-Erh, viene generalmente riconosciuto come il fondatore – VI secolo a.C. – della filosofia taoista e a lui viene attribuito il primo testo taoista, il *Tao-te ching*.

La filosofia taoista – taoismo – si basa sulla conoscenza del Tao (letteralmente "Via"), il Non-Essere (il Nulla). Da esso tutte le cose nascono e tutte ritornano.

Per indicare la natura del Tao lo si raffigura come una circonferenza, il simbolo del *wu-chi* (il Senza limite), lo stato di quiete, la fonte di tutte le forme di vita.

Il Tao è collegato al *teh* (letteralmente "Segreto") che consente al Non-Essere di manifestarsi. E il *teh* (Punto principiale invisibile) è il potere occulto che genera il movimento nel *wu-chi*.

Nel momento in cui l'energia del *wu-chi* – "Tao" – inizia a muoversi si origina la polarizzazione primordiale negativa (*yin*) e positiva (*yang*), chiamata *wang-chi* (l'Illimitato principio supremo).

L'interazione delle due forze primordiali è chiamata *tai-chi*, l'Essere (il Tutto). Esso viene raffigurato dal simbolo dello *yin* (letteralmente "ombra") e dello *yang* (letteralmente "luce"), la dualità costituita da coppie opposte complementari, la creazione resa manifesta.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che il taoismo, nel suo aspetto più segreto, attribuisce una capitale importanza al principio del ternario: il Tao, il *Tao-chi* e il *tai-chi*.

Il Tao (il Nulla) e il *tai-chi* (il Tutto) sono gli aspetti opposti dell'universo, mentre il *Tao-chi* (letteralmente "Via suprema") ne rappresenta l'aspetto intermedio.

Il *Tao-chi* (Punto principiale visibile) viene raffigurato come il punto al centro della circonferenza, dal Tao emerge il movimento che dà inizio alla creazione. Questo Punto simboleggia la prima manifestazione (*chi*) che genera la polarizzazione primordiale (*wang-chi*).

In definitiva, il *Tao-chi* (il Dio supremo) è il termine intermedio tra il Non-Essere (la Divinità non-manifesta) e l'Essere (la Divinità manifesta), mentre il *wang-chi* (il passaggio) è la fase intermedia tra la Non-Esistenza (l'Increato) e l'Esistenza (il Creato).

I saggi cinesi svilupparono cinque principali sistemi taoisti, essi sono: il taoismo magico, il taoismo divinatorio, il taoismo cerimoniale, il taoismo karmico e il taoismo alchemico.

Taoismo magico

Il taoismo magico è la Via della forza. Esso insegna come utilizzare due tipi di forza: quella proveniente dalla natura e quella derivante da divinità e spiriti.

Taoismo divinatorio

Il taoismo divinatorio è la Via della visione. Esso si fonda sull'osservazione del funzionamento dell'universo e delle sue trasformazioni (mutamenti).

Taoismo cerimoniale

Il taoismo cerimoniale è la Via della devozione. Esso stabilisce che il destino dell'uomo è governato da potenze sacre (divinità e spiriti) e insegna come instaurare un rapporto con esse, al fine di ricevere protezione e benedizioni.

Taoismo karmico

Il taoismo karmico è la Via della retta azione. Esso si basa sul presupposto che l'uomo deve vivere in armonia con il Tao e sostiene che a una buona azione corrisponde una ricompensa, mentre a un'azione malvagia corrisponde un castigo.

Taoismo alchemico

Il taoismo alchemico è la Via dell'immortalità. Esso ha due aspetti: esteriore e interiore.

Il taoismo alchemico esteriore utilizza i minerali e le erbe allo scopo di creare una pillola o un elisir d'immortalità.

Il taoismo alchemico interiore sostiene la necessità di operare delle trasformazioni per recuperare le energie dissipate del corpo e della mente, allo scopo di raggiungere la salute, la longevità e l'immortalità.

2

Taoismo magico

Tra tutti i sistemi taoisti, il taoismo magico è il più antico di tutti. Il taoismo magico è la Via della forza. Esso insegna che vi sono due tipi di forza: quella proveniente dalla natura (pioggia, vento, tuoni, fulmini, etc.) e quella proveniente dalle entità (divinità e spiriti).

Il praticante taoista, con metodi adeguati, ha la possibilità di controllare, incanalare e dirigere i due tipi di forza: se attinge la forza dalla natura è un mago, se attinge la forza dalle entità è uno stregone. A differenza di altre culture egli è, nel contempo, mago e stregone.

In definitiva, il praticante taoista esegue determinati compiti: provocare la pioggia, divinazione della sabbia, protezione, benedizioni, guarigioni, guidare le anime dei defunti, combattere contro gli spiriti maligni, esorcismi.

Provocare la pioggia

Il taoismo magico prevede – in caso di siccità – due modi per provocare la pioggia: l'evocazione degli elementi naturali e l'invocazione di divinità e spiriti.

Evocazione degli elementi naturali

Il taoismo magico insegna che la forza degli elementi naturali è neutra e che il mago può controllarla e dirigerla senza esserne posseduto. La capacità di manipolare tale forza dipenderà dal grado del suo potere personale.

In pratica, il mago evocherà gli elementi naturali – come nuvole e pioggia – facendo un rituale: utilizzerà talismani e pronuncerà incantesimi.

Invocazione di divinità e spiriti

Il taoismo magico insegna che la forza delle divinità e degli spiriti non è neutrale perché le entità dispongono di una volontà propria. Inoltre, lo stregone può controllare e dirigere questa forza senza esserne posseduto. E la capacità di manipolarla dipenderà dal grado del suo potere personale.

In pratica, lo stregone, allo scopo di provocare la pioggia, invocherà le divinità e gli spiriti faendo un rituale: si canteranno delle suppliche e gli aiutanti dello stregone verranno posseduti.

Divinazione della sabbia

Il taoismo magico prevede un solo tipo di divinazione: quello tramite la sabbia. Esso permette, tramite lo stregone, di chiedere alle entità d'inviare i loro messaggi o di rivelare il futuro.

In pratica, lo stregone-*medium* disegna dei talismani e intona degli incantesimi per farsi possedere dalla divinità o dallo spirito, al fine di ricevere messaggi. Poi entra in uno stato di *trance* e scrive il messaggio nella sabbia contenuta in una scatola.

Protezione

Il taoismo magico prevede la creazione di oggetti – talismani

e amuleti – di protezione.

In pratica, il mago – o lo stregone – deve attivare, mediante un'appropriata cerimonia, i talismani e gli amuleti, affinché proteggano lui o altri dai disastri, dalle malattie e dagli spiriti maligni.

Benedizioni

Il taoismo magico prevede la possibilità di ricevere delle benedizioni dalle divinità, al fine di ottenere salute e longevità.

In pratica, lo stregone, tramite un rituale, evocherà delle divinità per sé o per altri, innalzando delle suppliche allo scopo di ottenere salute e longevità.

Guarigioni

Il taoismo magico prevede, tramite il mago o lo stregone, la guarigione dalle malattie.

In pratica, il mago – o lo stregone – utilizza come metodo terapeutico la magia talismanica.

Guidare le anime dei defunti

Il taoismo magico prevede, tramite lo stregone, la guida nel regno dei morti delle anime smarrite; se ciò non accade l'anima continua a vagare in una regione di confine, tra il regno dei vivi e quello dei morti. Questa regione è abitata da spiriti malvagi che assalgono l'anima smarrita del defunto. Essa, dopo quarantanove giorni, si trasforma in un demone.

In pratica, lo stregone utilizza dei talismani e intona degli incantesimi a scopo protettivo. Poi esegue una procedura che gli consente di entrare in *trance*, quindi entra nella regione di confine, localizza l'anima del defunto e la conduce nel regno

dei morti. Nel caso l'anima sia assalita o fatta prigioniera dagli spiriti maligni, lo stregone deve essere pronto a combattere contro di essi per salvarla.

Combattere contro gli spiriti maligni

Il taoismo magico sostiene che esistono tre strategie per liberare un uomo assalito da spiriti maligni: l'allontanamento, il legamento e il dissolvimento.

Nel caso gli spiriti malvagi fossero molto potenti, esiste una quarta strategia: il tenerli a bada.

Allontanamento

Il taoismo magico insegna che l'allontanamento dello spirito maligno è una soluzione momentanea, poiché esso potrebbe ritornare.

In pratica, lo stregone per guadagnare tempo allontana lo spirito malvagio, al fine di studiare una soluzione più efficace. Per scacciarlo usa: talismani, specchi, bandiere di forza, spade e fuoco.

Legamento

Il taoismo magico insegna che il legamento dello spirito maligno è il metodo più efficace per dominarlo.

In pratica, lo stregone cattura lo spirito maligno e lo imprigiona in un oggetto o in un luogo.

Dissolvimento

Il taoismo magico insegna che il dissolvimento dello spirito maligno è il metodo più potente per eliminarlo.

In pratica, lo stregone utilizza tre metodi per eliminare lo spirito malvagio.

Il primo metodo ricorre all'utilizzo di una spada con cui si trafigge lo spirito maligno.

Il secondo metodo ricorre all'utilizzo di una danza di forza, nella quale viene tracciato in aria – con la punta della spada – un disegno talismanico di dissolvimento.

Il terzo metodo ricorre all'utilizzo di nove gesti – compiuti con le mani – accompagnati, ciascuno, da una parola di forza.

Tenere a bada

Il taoismo magico insegna che se lo spirito maligno è molto potente si deve tenerlo a bada.

In pratica, lo stregone evocherà gli elementi naturali e invocherà gli spiriti benigni o le divinità, al fine di farsi aiutare nei suoi combattimenti contro lo spirito malvagio. E soltanto in seguito potrà allontanarlo, legarlo o dissolverlo.

Esorcismi

Il taoismo magico prevede la possibilità di compiere degli esorcismi per impedire a uno spirito – non necessariamente maligno – di continuare a compiere azioni malvagie.

In pratica, lo stregone combatte contro uno spirito per liberare un luogo infestato o una persona posseduta.

Nel primo caso, lo stregone esegue un rituale (usa talismani, strumenti magici, incantesimi, etc.) per catturare lo spirito e liberare il luogo infestato.

Nel secondo caso, lo stregone prepara un talismano da esorcismo e lo pone sulla testa del posseduto per liberarlo.

Combattere contro altri maghi o stregoni

Il praticante taoista può trovarsi nelle condizioni di dover combattere contro maghi neri e stregoni malvagi per liberare le

persone cadute sotto i loro malefici.

In pratica, il mago-stregone taoista utilizza, contro i suoi nemici, gli elementi, le entità, gli oggetti di forza e il suo potere mentale.

3

Taoismo divinatorio

Il taoismo divinatorio è la Via della visione. Esso si basa sull'osservazione del funzionamento e delle trasformazioni – mutamenti – dell'universo.

Il taoismo divinatorio consente di osservare il fluire e il perdurare del Tao e di cogliere l'interdipendenza di tutte le cose.

Il mutamento – trasformazione – è parte del Tao ed è ciò che mette in moto il fluire delle cose. Ogni cosa è soggetta al mutamento e dato che tutte le cose sono interdipendenti, un mutamento in una cosa causerà trasformazioni in ogni altra. Vedere i mutamenti significa vedere il Tao in tutte le cose.

La divinazione taoista è un metodo che permette di osservare la natura dei mutamenti dell'universo e di comprendere come le nostre azioni possono modificare il corso degli eventi. Essa non crede nell'immutabilità del destino, ma nella possibilità – comprendendo la natura dei mutamenti e vivendo in armonia con essi – di cambiare il corso degli eventi con le nostre azioni.

Funzionamento e mutamenti dell'universo

Il taoismo divinatorio utilizza i *pa-kua* (otto trigrammi), i Nove palazzi e i cinque elementi per osservare il funzionamento

delle cose e calcolare i mutamenti dell'universo.

I pa-kua

Il taoismo divinatorio utilizza otto trigrammi – *pa-kua* – che possono assumere due forme: il *pa-kua* del Primo paradiso che descrive la natura delle cose e il *pa-kua* del Secondo paradiso che descrive la natura dei mutamenti. La disposizione degli otto trigrammi del Secondo paradiso differisce da quella degli otto trigrammi del Primo paradiso.

I *pa-kua* sono: *chien* (cielo), *kun* (terra), *kan* (acqua), *li* (fuoco), *chen* (tuono), *sun* (vento), *ken* (montagna) e *tui* (lago).

Gli otto trigrammi possono venir suddivisi in sessantaquattro esagrammi che costituiscono l'*I-ching* ("Libro dei mutamenti"), l'opera fondamentale di divinazione cinese. In questo testo ritroviamo la concezione dello *yin* e dello *yang* per designare l'elemento maschile e quello femminile, o altre coppie di opposti complementari.

I Nove palazzi

Il taoismo divinatorio per descrivere i mutamenti utilizza i Nove palazzi (le otto direzioni più il centro) e il *pa-kua* del Secondo paradiso (il *pa-kua* in movimento).

I Nove palazzi rappresentano lo schema dell'energia in movimento nell'universo, infatti, in questo sistema i trigrammi del *pa-kua* mutano di posizione a seconda dei cicli dell'anno, della stagione, del mese e del giorno.

Conoscere l'ordine dei cicli temporali consente di capire come avvengono i mutamenti, dato che questi ultimi si verificano ciclicamente. Con il sistema dei Nove palazzi, i mutamenti di un ciclo temporale (un particolare anno, mese, giorno) possono essere calcolati.

I cinque elementi

Il taoismo divinatorio per osservare e predire i mutamenti dell'universo utilizza i cinque elementi.

I cinque elementi sono: metallo, legno, acqua, fuoco e terra. Essi sono associati ai quattro punti cardinali – ovest, est, nord, sud – e al centro.

I cinque elementi sono collegati tra loro in un ciclo di creazione e in uno di distruzione che, assieme, descrivono la natura del mutamento.

Divinazione celeste

La principale forma di divinazione taoista è quella celeste che si fonda sulla lettura della disposizione degli astri per predire il destino dell'uomo. Essa parte dal presupposto che i mutamenti che si verificano nel cielo si riflettono nell'uomo, dato che il cielo, l'uomo e la terra seguono le stesse leggi esistenziali e di trasformazione.

4

Taoismo cerimoniale

Il taoismo cerimoniale è la Via della devozione. Esso stabilisce che il destino umano è presieduto da potenze sacre (divinità e spiriti) e insegna come instaurare un rapporto di devozione con esse, al fine di assicurarsi benedizioni, protezione, e liberazione da sofferenze e catastrofi.

Il praticante taoista – maestro di cerimonia – è colui che celebra le liturgie, mentre il credente è colui che si affida all'officiante affinché lo rappresenti al cospetto delle divinità e degli spiriti.

La cerimonia è un atto sacro che crea e rinnova il rapporto tra il mondo umano e quello divino, affinché tra essi vi sia pace e armonia.

Le divinità taoiste

Il pantheon taoista è costituito da diverse divinità – maggiori e minori – e da diversi spiriti. Esso è suddiviso tra entità (divinità e spiriti) appartenenti al Primo paradiso ed entità appartenenti al Secondo paradiso.

Nel Primo paradiso troviamo entità che sono esistite fin dall'inizio dei tempi (prima della separazione tra cielo e terra o della creazione dei regni celeste e terreno), mentre nel Secondo

paradiso troviamo esseri mortali che sono divenuti immortali.

Le cerimonie taoiste

Le cerimonie taoiste vengono celebrate in osservanza delle sacre feste o in funzione dei singoli individui (funerali o benedizioni battesimali).

5

Taoismo karmico

Il taoismo karmico è la Via della retta azione. Esso si basa sul presupposto che l'uomo deve vivere in armonia con il Tao e sostiene che le potenze sacre (divinità e spiriti) ricompensano o puniscono l'uomo a seconda delle sue azioni.

Il taoismo karmico offre un codice morale e incentra i suoi insegnamenti sull'ideale della retta azione per progredire sino ai più alti livelli di spiritualità.

Ricompense e castighi

Il taoismo karmico prevede per le azioni ritenute buone delle ricompense: salute, longevità, ricchezza, prosperità, gloria e successo. Invece, prevede per le azioni malvagie dei castighi: malattia, morte prematura, povertà, sventura e fallimento.

Inoltre, il taoismo karmico considera il pensiero alla stregua delle azioni, pertanto i pensieri hanno lo stesso peso delle azioni e comportano ricompense o castighi.

Infine, il taoismo karmico prevede il pentimento come mezzo per riparare ai torti commessi.

6

Taoismo alchemico

Il taoismo alchemico è la Via dell'immortalità. Esso ha due aspetti: esteriore e interiore.

Il taoismo alchemico esteriore utilizza i minerali e le erbe allo scopo di preparare una pillola o un elisir che consenta di raggiungere l'immortalità.

Il taoismo alchemico interiore si pone come obiettivo di trasformare il corpo e la mente per ottenere la salute, la longevità e l'immortalità.

Taoismo alchemico esteriore

Il taoismo alchemico esteriore prevede l'utilizzo di minerali e di erbe, trattati in laboratorio con un'apposita attrezzatura: fornace, mantici e crogiolo. Il fine ultimo è quello di preparare una pillola o un elisir che dona l'immortalità.

N.B. – Il taoismo alchemico esteriore, come praticato dagli antichi alchimisti cinesi, non rappresentava la vera ricerca alchemica, ma era molto simile all'archimica e alla spagiria praticate in occidente.

Taoismo alchemico interiore

Il taoismo alchemico interiore insegna che al momento del concepimento l'energia del Tao – vapore primordiale indifferenziato – si trasferisce nel grembo materno per formare il feto.

Con la nascita il vapore primordiale indifferenziato si divide in tre componenti: energia spirituale (*shen*), energia vitale (*chi*) ed energia generativa (*ching*). Ciascuna di esse risiede nel suo rispettivo *tan-tien* (campo di energia).

L'energia spirituale è la più alta manifestazione del vapore primordiale indifferenziato e domina tutte le attività della mente. Essa risiede nel *tan-tien* alto, in quella parte del corpo – zona tra gli occhi – detta il Regno celeste.

L'energia vitale è associata al respiro. Essa risiede nel *tan-tien* di mezzo, in quella parte del corpo – zona del cuore – detta il Regno terrestre.

L'energia generativa è associata alla procreazione. Essa si trova nel *tan-tien* basso, in quella parte del corpo – zona sotto l'ombelico – detta il Regno dell'acqua.

Il taoismo alchemico interiore sostiene che con il trascorrere degli anni l'individuo disperde, progressivamente, le sue energie. L'energia spirituale si dissipa con il crescere dell'attività mentale, quella vitale con lo sviluppo delle emozioni e quella generativa con il desiderio sessuale. Tale dispersione causa malattie, vecchiaia e morte.

Il taoismo alchemico interiore prevede delle particolari pratiche che consentono di riottenere il proprio vapore primordiale indifferenziato. L'energia, così recuperata, consente all'uomo di mantenere o acquisire salute, di rallentare il processo d'invecchiamento e di riunificare – al momento della morte – il proprio spirito al Tao.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che nell'aspetto più segreto del taoismo alchemico interiore, esistono quattro tipi principali di energia: la generativa, la vitale, la psichica e la mentale.

Da un punto di vista puramente concettuale queste energie sono messe in relazione ai cinque elementi: terra, acqua, fuoco, aria ed etere.

Il Regno della terra si colloca in quella parte del corpo – zona genitale – nella quale risiede l'energia generativa.

Il Regno dell'acqua e del fuoco si collocano in quella parte del corpo – zona sotto e sopra l'ombelico – nella quale risiede l'energia vitale.

Il Regno dell'aria si colloca in quella parte del corpo – zona del cuore – nella quale risiede l'energia psichica.

Il Regno dell'etere si colloca in quella parte del corpo – zona del cervello – nella quale risiede l'energia mentale.

Da un punto di vista prettamente energetico le quattro energie sono presenti nel corpo, ma solamente quella vitale viene presa in considerazione.

L'energia vitale scorre – nell'anatomia occulta dell'uomo – attraverso dei canali energetici, i ventiquattro meridiani: dodici in rapporto all'energia *yin* e dodici in rapporto all'energia *yang*. Inoltre, l'energia vitale (*chi*) si concentra nella zona ombelicale e circola attorno a un piccolo vortice – punto apicale – situato nella zona cardiaca. Infine – a un livello più grossolano – l'energia vitale si manifesta come energia generativa e si situa nella zona genitale.

In definitiva, con la nascita parte del vapore primordiale indifferenziato si divide in quattro componenti principali: energia vitale, energia generativa, energia psichica ed energia mentale. Poi, l'individuo con il trascorrere degli anni disperde le sue energie: l'energia vitale si consuma con l'attività fisica e la generativa con il desiderio sessuale, invece l'energia psichica si disperde con lo sviluppo delle emozioni e quella mentale con il crescere dell'attività cerebrale.

Infine, l'energia vitale a causa degli squilibri che si possono verificare tra la parte destra (*yang*) e sinistra (*yin*) del corpo tende a bloccarsi. E il *Tao-chi* si prefigge, tramite determinate pratiche, di coltivare, raccogliere e far circolare l'energia vitale per acquisire salute e longevità.

Il taoismo alchemico interiore insegna una pratica per la trasformazione delle tre energie – generativa, vitale e spirituale – e per la loro unificazione nell'energia originaria (energia del Tao). Il fine di tale pratica è quello di creare un corpo spirituale (*yuan-shen*).

Pratica

Nel basso *tan-tien* l'energia generativa (*ching*) viene accumulata e poi purificata per diventare energia sotto forma di vapore (*ching* raffinato). Quest'ultimo viene portato al medio *tan-tien* per la trasformazione dell'energia vitale (*chi*).

Nel medio *tan-tien* l'energia vitale viene accumulata e poi purificata dal *ching* raffinato per diventare energia sotto forma di vapore (*chi* raffinato). Quest'ultimo viene portato all'alto *tan-tien* per la trasformazione dell'energia spirituale.

Nell'alto *tan-tien* l'energia spirituale viene accumulata e poi purificata dal *chi* raffinato per diventare energia sotto forma di vapore (*shen* raffinato).

Poi, i tre vapori – uno presente nel medio *tan-tien* e due nell'alto *tan-tien* – vengono portati alla sommità della testa per essere unificati e generare il vapore primordiale indifferenziato, la Pillola d'oro (seme del Tao).

A questo punto, il vapore primordiale indifferenziato discende nell'addome (basso *tan-tien*) per generare il Feto immortale. Quest'ultimo rimane nel basso *tan-tien* fino al suo completo sviluppo – dieci mesi di gestazione – e diventa lo spirito originario (*yuan-shen*).

Poi, lo *yuan-shen* lascia la zona addominale per entrare nella zona cardiaca, nel medio *tan-tien*. Qui lo *yuan-shen* si nutre del *chi* raffinato – tre anni di allattamento – e cresce.

Infine, lo *yuan-shen* sale fino alla sommità della testa e lascia il corpo per avventurarsi nel mondo. Inizialmente si aggira nei paraggi della dimora natale e in seguito fa viaggi sempre più lunghi, fino al momento in cui il corpo fisico muore e lo *yuan-*

shen si fonde con l'energia del Tao.

Prima di concludere è d'uopo chiarire che il processo appena descritto occulta la vera pratica – insegnata nel *Tao-chi* – per la formazione dello *yuan-shen*.

Poc'anzi abbiamo visto che solamente l'energia vitale viene presa in considerazione. Pertanto l'effettiva pratica consiste nell'attivare l'energia vitale (*chi*) nella zona ombelicale (basso *tan-tien*) e, attraverso il suo circuito energetico, portarla nella zona cardiaca (medio *tan-tien*). In questo modo il *chi* ("serpente giallo") genera lo *yuan-shen* ("doppio").

In definitiva, il praticante crea un *doppio sottile* di se stesso che possiede una propria consapevolezza indipendente, infatti, lo *yuan-shen* esce dalla zona cardiaca e rientra nel corpo a suo piacimento (concentrandosi nella medesima zona). Infine, al momento della morte, la coscienza del praticante assume lo *yuan-shen*, da poco rientrato nel corpo fisico.

A conclusione del nostro viaggio attraverso i cinque principali sistemi taoisti possiamo affermare che il taoismo alchemico interiore, nel suo aspetto più occulto, costituisce l'argomento principale del *Tao-chi* (taoismo segreto).

Parte Quinta

Ermetismo

Nota introduttiva

La mia ricerca nell'ambito della filosofia ermetica mi ha permesso di possedere le tre parti della filosofia universale, rappresentate dal *Triplice Libro di Metatron*.

Inoltre, i miei studi riguardanti l'ermetismo dottrinale, che costituiscono l'argomento del presente scritto, mi hanno permesso di svelare i segreti ermetici della dottrina ermetica.

Infine, la mia indagine riguardante l'ermetismo operativo mi ha permesso di scoprire il Segreto del Caduceo di Hermes che, se applicato all'uomo, consente di sperimentare l'ascesa, lungo la spina dorsale, del *serpente bianco*.

1

Ermetismo

Storicamente è noto che l'arte sacra degli antichi sacerdoti egizi venne trasmessa ai filosofi greci che la denominarono ermetismo.

L'ermetismo dei filosofi greci era la dottrina esoterica che utilizzava il linguaggio ermetico, la lingua verde che permetteva di percorrere i sentieri tortuosi della dottrina ermetica, seguendo i consigli di un "guardaboschi" (filosofo ermetico).

L'ermetismo – "dottrina ermetica" – si divide in teorico e operativo. Quello teorico si suddivide in filosofico e dottrinale.

Solitamente si considera la filosofia ermetica – "ermetismo filosofico" – come un insieme di opere ermetiche, il *Corpus Hermeticum*, una raccolta di diciassette libri scritti in lingua greca e attribuiti a Hermes Trismegistus (Ermete tre volte grande). In realtà, gli scritti ermetici (*Hermetica*) furono redatti nei primi due secoli dell'era volgare (era cristiana) nell'antica Alessandria, da elleni (greci) "egizianizzati". Non si conosce l'identità o il numero degli autori che hanno contribuito alla stesura degli scritti che, però, sono solo dei "frammenti" dell'originario ermetismo filosofico.

La vera filosofia ermetica deriva da Hermes Trismegistus, personaggio storico (greco) effettivamente esistito nell'antichità. Ermete Trismegisto, vissuto circa 4.000 anni fa, venne conosciuto

presso gli arabi con il nome di “Idris” e presso gli ebrei come “Enoch” (letteralmente “iniziato”). Inoltre è interessante notare che, nell’ebraismo, Enoch diventa Metatron (parola dal greco *Meta-Thronos*). Pertanto Metatron è Hermes Trismegistus, il possessore delle tre parti della filosofia universale. Queste tre parti vengono rappresentate dal *Triplice Libro di Metatron* (*Liber M-T, Liber M, Liber T*).

L’ermetismo dottrinale, invece, utilizza il linguaggio ermetico per favorire l’indagine alchimistica, tanto che si può parlare nei termini di una tradizione ermetico-alchemica.

Infine, l’ermetismo operativo utilizza il linguaggio ermetico per far emergere, tramite i sogni, la conoscenza simbolica contenuta nell’inconscio collettivo. Inoltre s’insegna come far ascendere, lungo la spina dorsale dell’uomo, il *serpente bianco*.

Con la presente trattazione prenderemo in considerazione l’ermetismo dottrinale che utilizza il linguaggio ermetico (la lingua degli uccelli da noi denominata lingua argoniana), un parlare simbolico che fa uso di similitudini, parabole e figure.

2

I Soggetti dei Saggi e il Solvente

Gli antichi filosofi greci custodivano nel simbolismo ermetico – linguaggio ermetico – la conoscenza che consente di preparare la Pietra Filosofica attraverso tre metodi: metodo breve (*arte breve*), metodo lungo (*arte lunga*) e metodo medio (*arte media*).

Gli antichi *filosofi* utilizzavano i termini di *zolfo* e *mercurio* allo scopo di celare i nomi volgari delle materie e del solvente, infatti, essi affermavano che non si trattava dello zolfo e del mercurio volgari ma di quelli *filosofici*.

Prendendo in considerazione l'immagine del bastone di Esculapio, un bastone su cui si avvolge un serpente, scopriamo che il bastone si riferisce al *soggetto dei saggi* e il serpente al *solvente*. Questa unione rappresenta due *cammini*, due metodi: quello breve *solare* (conosciuto anche come la via del povero) e quello lungo *lunare* (conosciuto anche come la via del ricco).

In merito al *soggetto dei saggi*, i *filosofi dell'arte breve* c'informano che la lettera "G" – questa lettera viene raffigurata al centro di un pentagramma fiammeggiante – è l'iniziale del nome volgare della materia prima (*zolfo maschile*). Essi affermano che questa materia è una pietra grezza, una vile terra.

In merito al *soggetto dei saggi*, i *filosofi dell'arte lunga* ci dicono di cercare la pietra verde – materia prima – nel giardino delle vergini Esperidi (gli antichi greci identificavano il giardino

delle Esperidi nelle isole Canarie). Essi affermano che questa materia (*zolfo femminile*) è una pietra preziosa.

In merito al *solvente dei saggi*, i *filosofi* di entrambe le *arti* utilizzano il medesimo *argento vivo* (*mercurio*, *idrargirio*). Essi lo chiamano in molte maniere: acqua viva, acqua dissolvente, acqua viscosa, acqua untuosa, aceto acerrimo, fuoco umido contro natura, etc.

Prendendo in considerazione l'immagine del Caduceo di Hermes, un bastone alato su cui si avvolgono due serpenti, scopriamo che il bastone si riferisce al *solvente* e i due serpenti ai *soggetti dei saggi*. Il serpente a destra del caduceo rappresenta lo *zolfo maschile*, mentre quello a sinistra lo *zolfo femminile*. La loro unione rappresenta un solo *cammino*, un solo metodo: quello medio *mercuriale*.

In merito ai *soggetti dei saggi*, i *filosofi dell'arte media* ci dicono di utilizzare la materia prima solare (*zolfo maschile*) e la materia prima lunare (*zolfo femminile*).

In merito al *solvente dei saggi*, i *filosofi dell'arte media* usano lo stesso *argento vivo* che viene usato nell'*arte breve* e nell'*arte lunga*.

I *filosofi* c'informano che per individuare le giuste proporzioni tra lo *zolfo maschile* e lo *zolfo femminile* bisogna conoscere i *pesi dell'arte*, cioè bisogna sapere che il peso della femmina deve essere sempre doppio rispetto a quello del maschio. Inoltre bisogna conoscere le giuste proporzioni tra i *soggetti dei saggi* e il *solvente*, cioè bisogna sapere che la quantità di *mercurio* deve essere tripla rispetto al peso dello *zolfo* (maschile e femminile).

Essi anche c'informano che per operare l'unione del volatile (*mercurio*) con il fisso solare (*zolfo maschile*) e con il fisso lunare (*zolfo femminile*) si devono utilizzare due *athanor*, quello del *Sole* e quello della *Luna*, cioè si devono utilizzare i *vasi filosofici dell'arte* (*uova filosofiche*).

Inoltre, essi ci informano che si deve operare nel *gabinetto filosofico* al lume della lanterna o alla luce delle candele, poiché la luce solare è nemica della generazione.

Infine ci dicono che mentre si opera la trasformazione dei

materiali di base avviene la trasmutazione dell'energia *sottile* presente in essi.

3

Sublimazioni Filosofiche

I filosofi ermetici ci dicono che l'Opera alchemica inizia nel periodo autunnale, caratterizzato dalle Sublimazioni Filosofiche (Congiunzioni o Soluzioni Filosofiche), conosciute anche con il termine di "Aquile" (*Aigle*).

A seconda del metodo usato – breve, lungo, medio – si deve congiungere, nelle debite proporzioni, l'*argento vivo* (*mercurio*) con la materia prima solare (*zolfo maschile*) o con la materia prima lunare (*zolfo femminile*), o con entrambe (*zolfo maschile* e *femminile*).

Nell'*arte breve* la congiunzione del volatile con il fisso avviene nell'*athanor del Sole*, mentre nell'*arte lunga* avviene nell'*athanor della Luna*. Inoltre, nell'*arte media* l'unione del volatile con il fisso solare avviene nell'*uovo filosofico del Sole* e l'unione con il fisso lunare avviene nell'*uovo filosofico della Luna*.

I *vasi filosofici* di ognuna delle tre *arti* vanno chiusi con un tappo a chiusura ermetica e i composti vanno dinamizzati mediante le succussioni che devono essere eseguite quotidianamente – per tre mesi – e in assenza di luce solare.

La peculiarità delle Sublimazioni Filosofiche consiste nel fatto che il *mercurio – solvente –* s'impadronisce di una parte dello *zolfo maschile* (*corpo del Sole*) o dello *zolfo femminile*

(*corpo della Luna*) e più precisamente delle particelle di *zolfo metallico – sperma metallico* – in essi contenute. Queste particelle sono l'essenza metallica relegata nella materia prima solare e nella materia prima lunare.

In effetti, il *mercurio* funge da matrice per lo *zolfo maschile* e per lo *zolfo femminile* e la sua funzione è quella di assimilare il loro *spirito*, cioè di assimilare il *fuoco segreto* (a cui va aggiunto il *fuoco vivo*) del fisso solare e il *fuoco nascosto* (*fuoco vivo* unito a quello *segreto*) del fisso lunare.

Inoltre è possibile affermare che il *mercurio* è pure la matrice dello *sperma metallico* e la composizione naturale che si realizza tra i due viene definita con il termine di *vaso della natura*, mentre la quantità di *zolfo metallico* assorbita viene definita con il termine di *peso della natura*.

Come abbiamo detto la peculiarità delle Sublimazioni Filosofiche consiste nel fatto che l'*acqua viva* assorbe una parte della materia prima solare e della materia prima lunare, ossia assorbe l'essenza metallica del *corpo del Sole* e del *corpo della Luna*. Questa ascensione del sottile (*zolfo metallico maschile* e *femminile*) dallo spesso (*zolfo maschile* e *zolfo femminile*) valse all'operazione il nome di Sublimazioni Filosofiche.

Il fine delle Sublimazioni Filosofiche è quello di ricondurre, tramite l'*argento vivo*, lo *zolfo metallico* (maschile e femminile) al suo stato originario. In pratica, l'*argento vivo* vitalizza – anima – lo *sperma metallico* e quest'ultimo è il paziente che, così vitalizzato, viene definito *zolfo metallico vivente*, poiché estratto dal corpo secco e contenuto in un corpo più perfetto, un corpo fluido.

La combinazione dello *zolfo metallico vivente* con l'*argento vivo* venne chiamata "Mercurio", poiché rappresenta la parte volatile del composto e dato che si utilizzano due *vasi filosofici* è ovvio che si ottengono due corpi fluidi, quello del *Sole* e quello della *Luna*, il *solvente universale del Sole* (*rugiada maschile del Sole*) e il *solvente universale della Luna* (*rugiada femminile della Luna*).

L'operazione delle Sublimazioni Filosofiche – conosciuta

con il termine “Xur” – costituisce il primo *regime* dell’Opera alchemica, *regime* che si pone in relazione all’autunno (ovest). Esso viene rappresentato dall’immagine del merlo e venne definito come “il Regno di Mercurio”.

4

Opera al Nero

I filosofi ermetici ci dicono che durante il periodo invernale, a seconda del metodo utilizzato (breve, lungo, medio), si deve eseguire la Separazione Filosofica, cioè si deve separare il volatile dal fisso... dalla materia prima esce la prima materia.

Nell'*arte breve*, *lunga* e *media* la separazione del volatile (*rugiada maschile*, *femminile* o entrambe) dal fisso (*corpo del Sole*, della *Luna* o entrambi) consente di entrare in possesso del *solvente universale del Sole*, del *solvente universale della Luna* o di entrambi.

A seconda del metodo utilizzato – breve, lungo, medio – viene usato un nuovo *uovo filosofico*. Si ottiene, così, l'*athanor del Sole*, l'*athanor della Luna*, oppure entrambi.

Gli *athanor* – del *Sole*, della *Luna* o di entrambi – vanno chiusi ermeticamente con un tappo e i composti vanno dinamizzati mediante le succussioni che devono essere eseguite giornalmente – per tre mesi – e in assenza di luce solare.

L'operazione della Separazione Filosofica – conosciuta con il termine "Xir" – costituisce il secondo *regime* dell'Opera alchemica, *regime* che si colloca in rapporto all'inverno (nord). Esso viene rappresentato dall'immagine del corvo e venne definito come "il Regno di Saturno".

Il corvo simboleggia la *nigredo* (annerimento), l'Opera al

Nero (putrefazione) che fa parte del Regno dell'Oscurità. Tale Regno implica i primi due *regimi*: il Regno di Mercurio e il Regno di Saturno.

5

Fase al Verde

Fin dai tempi più antichi la conoscenza delle materie prime e del *solvente* venne celata nei simboli e nei miti. Un'analisi, da questo punto di vista, può rivelarsi di particolare interesse in quanto ci può illuminare sugli antichi segreti dei *filosofi*.

I *filosofi dell'arte breve* c'informano che la materia prima viene rappresentata dal drago nero Apophis, mentre quelli dell'*arte lunga* ci dicono che viene simboleggiata dal drago verde Tiamat. Inoltre, i *filosofi* di entrambe le *arti* sono concordi sul fatto che il *solvente* viene rappresentato dal serpente verde d'acqua Idro.

I *filosofi dell'arte breve* ci dicono che l'unione tra il drago nero Apophis e il serpente verde d'acqua Idro genera il drago nero Tifone (*rugiada maschile del Sole*), mentre quelli dell'*arte lunga* c'informano che l'unione tra il drago verde Tiamat e il serpente verde d'acqua Idro determina il drago-serpente verde Leviathan (*rugiada femminile della Luna*) e, in seguito, il toro nero Behemoth (*fuoco nascosto*). Quest'ultimo venne anche rappresentato dall'immagine della tartaruga (Laton, terra nera) o del pesce nerastro Echeneis (Remora).

I *filosofi dell'arte media* c'informano che la materia prima (solare e lunare) viene rappresentata da una Fontana di Magnesia. Tale Fontana venne raffigurata come una grossa roccia la cui forma assomiglia a due mammelle di donna, la mammella a

destra rappresenta il drago nero Apophis e quella a sinistra il drago verde Tiamat. Dalle mammelle scaturiscono due rigagnoli d'acqua, quello a destra rappresenta il drago nero Tifone e quello a sinistra il drago-serpente verde Leviathan (in esso è contenuto l'Echineis, lo *zolfo nero*). Questi due rigagnoli, unendosi tra loro sotto l'azione dello *spirito universale* (irraggiamento solare-stellare), danno origine alla *materia filosofica*, la *pietra angolare*.

La congiunzione dei due rigagnoli d'acqua rappresenta la congiunzione del drago nero Tifone e del drago-serpente verde Leviathan. Tale unione – sotto l'irraggiamento solare-stellare – determina la nascita del drago-serpente rosso-verde Ouroboros (*rugiada d'oro*), l'*Azoth dei saggi*.

I filosofi ermetici c'informano che all'inizio del periodo primaverile, a seconda che si segua il metodo breve o lungo, si deve esporre l'*uovo filosofico del Sole* o della *Luna* alla luce stellare (Sole e stelle). Invece, se si segue il metodo medio, si deve congiungere in un unico *vaso filosofico* – all'inizio del periodo primaverile – la *rugiada maschile del Sole* e la *rugiada femminile della Luna*.

Per unire le due *rugiade* bisogna utilizzare i *pesi dell'arte*, cioè bisogna usare una parte di *rugiada maschile del Sole* contro due parti di *rugiada femminile della Luna.* In tal modo, si ottiene il *grande solvente universale di Mercurio* (*rugiada androgina di Mercurio*), contenuto nell'*athanor di Mercurio* (*uovo filosofico di Mercurio*).

Il *vaso filosofico dell'arte* va chiuso con un tappo a chiusura ermetica e va esposto alla luce stellare. Inoltre, il composto va dinamizzato mediante le succussioni.

A questo punto, la *rugiada androgina di Mercurio* assume il colore dell'oro e per tale motivo è anche chiamata *rugiada d'oro di Mercurio*. È questo il *Mercurio dei filosofi*.

L'operazione di unione (solamente procedendo con il metodo medio) ed esposizione stellare – conosciuta con il termine "Xer" – venne definita Fase al Verde ed è rappresentata dall'immagine del pappagallo. Questo uccello simboleggia la *viriditas* (inverdimento)

che si realizza nei primi due giorni di esposizione stellare.

Il *grande solvente universale di Mercurio*, contenuto nell'*uovo filosofico di Mercurio*, benché omogeneo nella sua sostanza ha una doppia natura, quella dello *sperma metallico vivente – zolfo metallico vivente* – e quella del *mercurio*, intimamente uniti. Inoltre possiamo affermare che l'*athanor di Mercurio – vaso filosofico dell'arte* – funge da corpo (contenitore) per il *mercurio* (matrice, anima) che, a sua volta, funge da veicolo per lo *zolfo metallico vivente* (essenza, spirito).

6

Opera al Bianco

I filosofi ermetici, fin dai tempi più antichi, celarono la conoscenza del *grande solvente universale*, del *Sale* e della *luce vivente* nei simboli e nei miti. Un'attenta analisi può illuminarci sugli antichi segreti dei *filosofi*.

I *filosofi dell'arte breve* c'indicano l'immagine del pentacolo (pentagramma) e dell'esagramma. Il pentagramma – simbolo di Marte – rappresenta il *Sale*, mentre l'esagramma – simbolo di Venere – rappresenta la *rugiada d'oro*.

I *filosofi dell'arte lunga* ci raccontano della spedizione degli argonauti alla conquista del Vello d'oro nella Colchide (il giardino delle vergini Esperidi), in cui si trovava l'ariete dal Vello d'oro. L'ariete rappresenta il *Sale* e il Vello d'oro la *rugiada d'oro*.

I *filosofi dell'arte media* ci presentano l'immagine del bimbo Arpocrate nell'uovo d'oro. Il bimbo rappresenta il *Sale*, mentre l'uovo d'oro la *rugiada d'oro*.

I *filosofi* delle tre *arti* ci mostrano la figura della croce a forma di X. La X rappresenta la *luce vivente*, poiché è la firma del *fuoco celeste divino* (*fuoco creatore*), la più semplice espressione delle radiazioni luminose e divergenti emanate da un unico fuoco centrale.

I filosofi ermetici ci dicono di lasciare l'*uovo filosofico* –

durante il periodo primaverile – sotto l'irradiazione della luce stellare (Sole e stelle) e di dinamizzare il *compost* – per tre mesi – mediante le succussioni. Questa operazione permette agli *spiriti* di fissarsi nella *materia filosofica*.

Ma quali sono gli *spiriti*? E cosa provocano nella *materia filosofica*?

I *filosofi* rispondono che due sono gli *spiriti* che si devono fissare nella *materia filosofica*: lo *spirito maschile solare* e lo *spirito femminile lunare*. Essi sono gli agenti naturali che provocano in seno al *solvente universale* la nascita di un terzo *spirito*, lo *spirito androgino mercuriale*.

In pratica, il *fuoco nascosto* – presente nella *rugiada d'oro* – attira lo *spirito universale* (irradiazione stellare) che, penetrando nella *rugiada d'oro*, dà origine al *fuoco creatore*, l'Iperione. Inoltre, lo *spirito universale*, penetrando nel composto, produce il formarsi della terra bianca (*zolfo bianco*). È questo il *Sale dei filosofi*. Si tratta della salamandra sulfurea che preferisce stare in mezzo alle fiamme.

L'operazione di esposizione stellare – conosciuta con il termine "Xar" – costituisce il terzo *regime* dell'Opera alchemica, *regime* che si colloca in relazione alla primavera (est). Esso viene rappresentato dall'immagine della colomba e venne definito come "il Regno della Luna".

La colomba simboleggia l'*albedo* (imbiancamento), l'Opera al Bianco (vitalizzazione) che fa parte del Regno della Luce. Tale Regno implica gli ultimi due *regimi*: il Regno della Luna e il Regno del Sole.

7

Fase al Giallo

Gli antichi filosofi ermetici occultarono, nei simboli e nei miti, la conoscenza del *Mercurio universale doppio*, del *Mercurio universale triplo*, dello *Zolfo* e della congiunzione tra lo *Zolfo* e il *Mercurio universale triplo*.

I *filosofi* delle tre *arti* occultarono il *Mercurio universale doppio* nella concezione della *rugiada rossa* di Maggio.

I *filosofi dell'arte lunga* celarono il *Mercurio universale triplo* nell'immagine di una Rosa rossa, la Rosa mistica (Rosa ermetica).

I *filosofi dell'arte breve* celarono lo *Zolfo* nell'immagine di una Croce d'oro, la Croce magica (Croce alchemica).

I *filosofi dell'arte media* occultarono l'unione dello *Zolfo* con il *Mercurio universale triplo* nell'immagine della Rosa + Croce (Rosa rossa + Croce d'oro).

I filosofi ermetici ci dicono che all'inizio del periodo estivo, indipendentemente che si segua il metodo breve, lungo o medio, si deve togliere il tappo dal *vaso filosofico dell'arte* e operare la cottura del *compost* tramite il fuoco volgare.

L'operazione di cottura consente di ottenere la coagulazione progressiva del *compost* che, nel suo primo stadio, manifesta il *Mercurio universale doppio* chiamato "Kermes" (in arabo *girmiz*, che tinge di scarlatto). Poi l'operazione di cottura, nel suo secondo

stadio, manifesta il *Mercurio universale triplo* che mostra sulla superficie un tracciato di linee incrociate, la cintura di Offerus, il *sigillo dei saggi*. Infine, l'operazione di cottura, nel suo terzo stadio, manifesta lo *Zolfo* o *zolfo giallo*. È questo lo *Zolfo dei filosofi*.

I *filosofi* c'informano che per operare l'unione dello *Zolfo* con il *Mercurio universale triplo* bisogna preparare due *uova filosofiche*. Inoltre bisogna utilizzare i *pesi dell'arte*, ossia bisogna usare una parte di *Zolfo* contro due parti di *Mercurio universale triplo*. Infine bisogna eseguire la cottura del *compost*... e così si ottiene il Rebis (Res-bina, la cosa doppia) che rappresenta le nozze alchemiche tra il Re (Sole, *Zolfo*) e la Regina (Luna, *Mercurio universale triplo*). È questo l'*arcanum artis* (il *segreto dell'arte*), l'unione suprema degli opposti che genera il Reuccio (Marte, *zolfo rosso*), *l'enfant terrible*.

I *filosofi dell'arte media* celarono lo *zolfo rosso* nell'immagine della Rosa d'oro (Croce d'oro fusa nella Rosa rossa).

I filosofi ermetici ci fanno sapere che è possibile ottenere direttamente lo *zolfo rosso* (Reuccio) senza che avvenga l'unione dello *Zolfo* (Re) con il *Mercurio universale triplo* (Regina). In effetti, la cottura graduale – abilità da cuoco – del *compost* (*rugiada d'oro* contenente lo *zolfo bianco*) consente di ottenere, direttamente, il *Mercurio universale doppio*, il *Mercurio universale triplo*, lo *zolfo rosso* e lo *zolfo giallo*.

L'operazione di cottura – conosciuta con il termine "Xor" – venne definita Fase al Giallo ed è rappresentata dall'immagine del gallo. Questo uccello simboleggia la *citrinitas* (ingiallimento) che si realizza in un giorno.

8

Opera al Rosso

I filosofi ermetici occultarono la conoscenza della Pietra Filosofica nei miti e nei simboli. Un'analisi, da questo punto di vista, può illuminarci sugli antichi segreti dei *filosofi*.

I *filosofi dell'arte breve* occultarono la Pietra Filosofica nell'immagine del serpente Naas che, a sua volta, simboleggia il Logos (Parola), il Figlio (Uomo Nuovo), il Cristo-Luce (Cristo gnostico), il Portatore di Luce (Lucifero).

I *filosofi dell'arte lunga* occultarono la Pietra Filosofica nell'immagine dei frutti preziosi – mele d'oro – dell'Albero della Vita, custodito nel giardino delle vergini Esperidi.

I *filosofi dell'arte media* occultarono la Pietra Filosofica nell'immagine di una Stella d'oro (Rosa d'oro trasmutata).

I filosofi ermetici ci dicono che durante il periodo estivo, indipendentemente che si segua il metodo breve, lungo o medio, si deve collocare lo *zolfo giallo* nel *vaso filosofico dell'arte* e sottoporre il *compost* all'incubazione della sabbia, contenuta in un athanor di metallo e sollecitata dal fuoco volgare.

Gli antichi *filosofi* c'informano che la cottura del *compost* va ripetuta tre volte e che bisogna conoscere quel curioso artifizio – *secretum secretorum* – che consente di attivare il "fuoco di ruota". In questo modo si attiva il *fuoco celeste divino* e lo *zolfo*

giallo si libera del veleno, trasformandosi in una "polvere" rossa. È questa la *Pietra dei filosofi*.

L'operazione di cottura e mescolamento – conosciuta con il termine "Ixar" – costituisce il quarto *regime* dell'Opera alchemica, *regime* che si colloca in rapporto all'estate (sud). Esso viene rappresentato dall'immagine del falco e venne definito come "il Regno del Sole".

Il falco simboleggia la *rubedo* (arrossamento), l'Opera al Rosso (perfezione) che fa parte del Regno della Luce.

A conclusione di questo scritto riteniamo che sia utile fare una breve ricapitolazione dei passi fondamentali che abbiamo fatto fino a qui.

Gli antichi *filosofi* c'informano che la *scala dei saggi* – *scala philosophorum* – è costituita da nove pioli. Questi pioli rappresentano i nove gradini che i *filosofi* devono salire al fine di realizzare la Pietra Filosofica.

Il primo gradino della *scala dei saggi* è dato dalla conoscenza dei *soggetti dei saggi* e del *solvente*; il secondo gradino è dato dalla conoscenza dello *zolfo metallico vivente*; il terzo gradino è dato dalla conoscenza del *solvente universale*; il quarto gradino è dato dalla conoscenza del *Mercurio dei filosofi*; il quinto gradino è dato dalla conoscenza del *Sale dei filosofi*; il sesto gradino è dato dalla conoscenza del *Mercurio universale doppio*; il settimo gradino è dato dalla conoscenza del *Mercurio universale triplo*; l'ottavo gradino è dato dalla conoscenza dello *zolfo rosso* e il nono gradino è dato dalla conoscenza dello *Zolfo dei filosofi*.

Questi sono i nove gradini che consentono al *filosofo* di fare l'ultimo passo che permette di ottenere la *Pietra dei filosofi*, la realizzazione della Grande Opera.

Parte Sesta

Alchimia

Nota introduttiva

Ciò che ho osato fare, nessun altro, prima di me, ha mai osato: parlare del Magistero Universale dei *filosofi* in tutta sincerità, svelando i nomi volgari delle materie base, del solvente e del modo di operare nei *regimi* alchemici.

Nessuno dei miei predecessori ha dichiarato apertamente i nomi delle materie da usarsi, si sono limitati, unicamente, a dichiarare che tale o tal altra materia non era il *soggetto dell'arte*. Quanto alle operazioni dei *regimi*, essendovi molte analogie tra loro, i *filosofi* ne hanno parlato apposta con termini equivoci, affinché coloro che non sono attenti si confondano e si perdano in questo labirinto.

Ora, il lettore si chiederà perché io abbia svelato il *segreto dei saggi*, un segreto così ben gelosamente custodito nell'arco dei millenni. L'ho fatto per far rivivere l'antico Ordine dei Cavalieri Templari.

I nuovi Templari potranno essere riconosciuti come i veri Templari solamente se forniranno le prove dell'autenticità del loro Ordine. Tale autenticità si basa sul fatto che gli antichi Templari possedevano il segreto della Pietra Filosofica e così debbono possederlo i nuovi. Coloro che daranno prova di ciò potranno essere riconosciuti come gli unici autentici Templari. Questo scritto è la prova che noi forniamo ai seri ricercatori dell'autenticità del nostro Ordine.

1

Alchimia

Molte controversie sono sorte sul significato della parola "alchimia". Noi diciamo che questa parola è costituita da due parole: *Al* e *Kimiya*. Al significa "Dio" e Kimiya significa "fusione". Pertanto la parola "alchimia" può essere tradotta come "fusione divina", ossia la trasformazione o trasmutazione divina. In definitiva, possiamo asserire che l'alchimia è quella scienza che insegna il misterioso dinamismo che presiede alla trasformazione dei corpi naturali e l'alchimista è colui che opera una trasmutazione divina.

Spesso l'alchimia – *via umido-secca* – viene confusa con l'archimica – *via secca* – e la spagiria – *via umida* – che, però, sono soltanto le sue due diramazioni. In effetti, l'archimica è l'antenata della chimica e gli archimici erano coloro che facevano uso di acidi e di minerali, utilizzando forni ad alte temperature. La spagiria, invece, è l'antenata della medicina e gli spagiristi erano coloro che utilizzavano sostanze vegetali.

Dopo anni di ricerche sono giunto a individuare l'alchimia di laboratorio nelle sue quattro forme: alchimia del dono, alchimia della trasmutazione, alchimia della trasformazione e alchimia della luce.

Alchimia del dono

1. Pietra Filosofale. Si mostra come una massa compatta di forma sferica e di colore rosso. Essa opera la guarigione delle malattie e la rigenerazione delle cellule. Questa rigenerazione comporta il rallentamento del processo d'invecchiamento e l'allungamento della vita.

2. Elixir. Si mostra come una sostanza liquida di colore blu. Esso opera la guarigione delle malattie e la rigenerazione cellulare. Questa rigenerazione comporta il ringiovanimento e l'allungamento della vita.

3. Luce Perpetua. Si mostra come una pietra friabile di forma cubica e di colore bianco. Essa emana, dal suo centro, una fiammella identica a quella prodotta da una candela.

4. Gas. Si mostra nel cielo come una sfera di energia verde. Viene emanato per fini positivi, neutri e negativi.

5. Luce Eterica. Si mostra nel cielo come un triangolo di luce rosso-arancio. Essa viene emanata per indicare i grandi accadimenti.

6. Graal. Si mostra come una "gemma" (pietra cristallina). Esso opera la guarigione delle malattie e la rigenerazione cellulare. Questa rigenerazione comporta il ringiovanimento e l'allungamento della vita.

Alchimia della trasmutazione

Questa forma di alchimia venne realizzata da quegli alchimisti che, operando con tre diversi tipi di *mercurio*, ottennero la Pietra Alchemica (bianca, rossa, gialla). Essa si mostra, in massa, nell'aspetto di un corpo cristallino e, dopo la sua polverizzazione, nell'aspetto di una polvere. Congiunta con qualsiasi liquore alcolico è solubile e prende il nome di *oro potabile* (panacea universale). Inoltre, se fatta fermentare con l'argento puro o l'oro puro, per fusione diretta, se ne ricava la *polvere di proiezione*.

E ciò consente la trasmutazione dei vili metalli in argento o in oro.

La Pietra Alchemica, tramite la soluzione, può essere ottenuta allo stato liquido, appare fluida come l'argento vivo (mercurio) e assolutamente incoagulabile. Allora, nell'oscurità, brilla di una tenue luminosità fosforescente. Inoltre, tramite un'ulteriore soluzione, può essere ottenuta allo stato fluido. Infine, tramite un'ultima soluzione, può essere ottenuta allo stato gassoso e le sue microscopiche particelle impregnano il vetro dell'alambicco, rendendolo flessibile.

Alchimia della trasformazione

Questa forma di alchimia venne realizzata, nel VI secolo, dagli alchimisti arabi e successivamente, nel XII secolo, venne trasmessa ad alcuni cabalisti ebrei. Questi ultimi consegnarono ai Cavalieri Templari dei manoscritti riguardanti l'alchimia della trasformazione, la preparazione della Pietra Rossa.

Nell'alchimia araba si lavora un frammento della *pietra grezza* e si ottiene la *pietra nera*, quindi si lavora la *pietra nera* e si ottiene la *pietra verde*, poi si opera la cottura della *pietra verde* e si ottiene la *pietra bianca*, e continuando nella cottura si ottiene la *pietra gialla*; infine, terminata la cottura, si ottiene la Pietra Rossa. La Pietra, ottenuta con questo procedimento, consente all'alchimista di trasmutare il proprio corpo fluidico, l'aura e la coscienza.

Nell'alchimia ebraica si lavora un frammento della *pietra grezza* e per ciascuna fase dell'Opera alchemica vengono create delle entità energetiche, animate dal "Nome" (la combinazione segreta delle lettere dell'alfabeto ebraico).

Alchimia della luce

Questa forma di alchimia venne realizzata dagli antichi

sacerdoti egizi in epoca predinastica. In seguito, la trasmisero parzialmente agli antichi filosofi greci. Per ultimo, i Cavalieri Templari trovarono dei manoscritti riguardanti l'alchimia della luce... la preparazione della Pietra Filosofica.

Nell'alchimia egizia si applica il procedimento originario che, in seguito, venne trasmesso agli alchimisti arabi. La Pietra Filosofica (*lapis exilis*), ottenuta con questo procedimento, consente all'alchimista di trasmutare il proprio corpo fluidico, l'aura e la coscienza.

Con la presente trattazione prenderemo in considerazione l'alchimia della luce che utilizza la *via diretta*, la *via di mezzo umido-secca* che insegna come realizzare la Pietra Filosofica per mezzo di tre metodi: metodo breve (*arte breve*), metodo lungo (*arte lunga*) e metodo medio (*arte media*).

Questo scritto presenta il metodo medio, poiché è il metodo più antico da cui, in seguito, derivò quello lungo e quello breve. In effetti, questi due *cammini*, quello *solare* a destra (*arte breve*) e quello *lunare* a sinistra (*arte lunga*), non formano altro che un solo *cammino mercuriale* al centro (*arte media*), una sola pratica sovrana e autentica.

2

Condizione al Marrone

Nel precedente capitolo abbiamo visto che l'alchimia, la *via umido-secca* (*luni-solare*) o *via diretta di mezzo* (*mercuriale*), usa tre metodi (*arte breve, lunga* e *media*) per la realizzazione della Pietra Filosofica.

Il metodo breve usa, come materiali di base, un minerale (pietra grezza) e un acido (solvente). La stessa cosa accade per il metodo lungo, ma con un'unica eccezione, il minerale (pietra grezza) utilizzato è un altro. Il metodo medio, invece, fa uso di entrambi i minerali (pietre grezze) e utilizza lo stesso acido (solvente).

In questo scritto, come abbiamo già detto, viene presentato il sistema di operare più antico (*arte media*) che fa uso di due minerali e di un acido. Quali, dunque, saranno i minerali? E quale l'acido?

Il *soggetto dei saggi dell'arte breve* – materia prima – è la Galattite (Steatite, silicato idrato di magnesio), la *pietra grezza solare* (maschile). Essa può essere acquistata, già pronta per l'uso, come pietra da sarti in merceria (questa pietra viene definita comunemente gessetto, ma in realtà è una varietà di talco).

Il *soggetto dei saggi dell'arte lunga* – materia prima – è l'Olivina (Peridot, silicato di ferro-magnesio), la *pietra grezza lunare* (femminile). Essa può essere acquistata, già pronta per

l'uso, nelle gioiellerie (si può acquistare, ad esempio, una collana di Olivina).

Il *solvente dei saggi* è l'acido cloridrico (acido idroclorico o muriatico), il *mercurio*. Esso può essere acquistato, già pronto per l'uso, in drogheria (si acquisti l'acido cloridrico costituito da acqua e da cloruro di idrogeno al 32%).

Quello che adesso vogliamo sapere è in quali proporzioni si devono usare le materie di base, ovverosia vogliamo sapere, nel linguaggio dei *filosofi*, che cosa sono i *pesi dell'arte*.

I *saggi* affermano che i *pesi dell'arte* determinano le giuste proporzioni tra il maschio e la femmina. Essi c'informano che il peso della femmina deve essere sempre doppio rispetto a quello del maschio. Dovremo quindi utilizzare un peso doppio di *zolfo femminile* (Peridot) rispetto allo *zolfo maschile* (Steatite). In pratica, se acquistiamo cento grammi di Olivina dovremo avere cinquanta di Galattite.

A questo punto, però, si dovrà sapere in quali proporzioni si deve congiungere lo *zolfo maschile* (Galattite triturata) e lo *zolfo femminile* (Olivina) con il *mercurio* (acido cloridrico). Sia per lo *zolfo maschile* sia per lo *zolfo femminile*, le proporzioni dovranno essere di uno a tre, rispetto al *mercurio*. In pratica, cinquanta grammi di pietra da sarti triturata dovranno essere congiunti a centocinquanta di acido cloridrico e cento grammi di Olivina a trecento di acido.

Ora, la domanda più logica che può sorgere nella mente del lettore è in quale tipo di vaso si deve operare l'unione del fisso (*zolfo*) e del volatile (*mercurio*).

La congiunzione dello *zolfo* e del *mercurio* avviene nel *vaso filosofico dell'arte*, l'*athanor dei saggi*. Esso è un vaso di vetro (i vasi di vetro devono poter resistere al calore del fuoco e si possono acquistare nei negozi di articoli sanitari) e ovviamente si dovranno utilizzare due vasi, l'*alambicco del Sole* (Galattite triturata più acido cloridrico) e l'*alambicco della Luna* (Olivina più acido cloridrico).

Ma in quali condizioni si dovrà operare? E per quanto tempo?

I *saggi* ci dicono che i primi due *regimi* dell'Opera alchemica

devono essere realizzati nel periodo oscuro e in assenza di luce solare, poiché nemica della generazione. Pertanto, l'operatore, nel periodo autunno-inverno, dovrà operare nel suo *gabinetto filosofico* (laboratorio alchimistico) al lume della lanterna o alla luce delle candele.

Infine ci dicono che mentre si opera la trasformazione chimica dei materiali di base avviene la mutazione dell'energia *sottile* presente in essi.

3

Congiunzioni Filosofiche

Nel precedente capitolo abbiamo visto che la Condizione al Marrone (*Fuscus*) ci consente di conoscere i *soggetti dei saggi* – materie prime – e il *solvente*, il *vaso filosofico* e i *pesi dell'arte*.

Durante il periodo autunnale l'alchimista deve congiungere, nelle debite proporzioni, il *mercurio* (acido cloridrico) con lo *zolfo maschile* (Galattite triturata) e con lo *zolfo femminile* (Olivina). La prima congiunzione avviene in un vaso (*alambicco del Sole*) e la seconda in un altro (*alambicco della Luna*).

Poi, l'alchimista deve chiudere i vasi con un tappo a chiusura ermetica (potranno essere utilizzati dei tappi in vetro o in gomma) e deve dinamizzare i composti mediante le succussioni, ossia deve agitare con forza i vasi. Le succussioni devono essere fatte quotidianamente – per tre mesi – e in assenza di luce solare.

L'unione del *mercurio* (acido muriatico) con lo *zolfo maschile* (Steatite) o con lo *zolfo femminile* (Peridot) è caratterizzata dall'operazione delle Congiunzioni Filosofiche, anche definite Sublimazioni Filosofiche.

La peculiarità delle Sublimazioni Filosofiche consiste nel fatto che il *solvente* – *mercurio* – s'impadronisce di una parte del corpo fisso (*zolfo maschile* o *femminile*) e più precisamente di quelle particelle metalliche – *zolfo metallico* – in esso contenute. Queste particelle sono i metalli basici relegati nel *corpo del Sole*

(Galattite, silicato idrato di magnesio) e nel *corpo della Luna* (Olivina, silicato di ferro-magnesio).

In effetti, il *solvente* funge da matrice per il *corpo del Sole* e per quello della *Luna* e la sua funzione è di assimilare la loro essenza metallica che venne definita, dagli alchimisti, *sperma metallico*. Si può dire che ciò che viene estratto dai composti è il loro *spirito*, cioè il *fuoco segreto* (magnesio) della Galattite (Steatite) e il *fuoco nascosto* (ferro-magnesio) dell'Olivina (il *fuoco nascosto* dell'Olivina è dato dall'unione del *fuoco vivo* e di quello *segreto*).

Inoltre è possibile affermare che il *solvente* è pure la matrice dello *zolfo metallico* – *sperma metallico* – e la composizione naturale che avviene tra i due venne definita con il termine di *vaso della natura*, mentre la quantità di *sperma metallico* assorbita venne definita con il termine di *peso della natura* (la composizione naturale quantitativa in seno a una combinazione sintetica e radicale).

Come abbiamo avuto modo di vedere la peculiarità delle Sublimazioni Filosofiche consiste nel fatto che il *mercurio* assorbe una parte di *zolfo* (corpo fisso maschile o femminile), cioè assorbe lo *zolfo metallico* (metallo basico del *Sole* o della *Luna*). Questa ascensione del sottile (*zolfo metallico maschile* e *femminile*) dallo spesso (*zolfo maschile* e *femminile*) valse all'operazione il nome di Congiunzioni Filosofiche.

Il fine delle Congiunzioni Filosofiche consiste nel rincrudire i metalli – ricondurre i metalli in uno stato prossimo al loro stato d'origine – tramite il *solvente*. In pratica, il *mercurio* (acido cloridrico) è l'agente che anima – vitalizza – lo *zolfo metallico* (*zolfo metallico del Sole* e *della Luna*) e quest'ultimo è il paziente che, così animato, è chiamato *zolfo metallico vivente*, poiché estratto dal corpo secco e contenuto in un corpo più perfetto, un corpo fluido.

La combinazione dello *zolfo metallico vivente* con il *mercurio* venne chiamata *solvente universale* ed è anche conosciuta con il termine di "Mercurio". E dato che si utilizzano due vasi è ovvio che si ottengono due corpi fluidi, quello del *Sole* e quello

della *Luna*, la *rugiada maschile* (gialla) e la *rugiada femminile* (verde, gialla, arancione, rossa). Pertanto, due saranno i *solventi universali* da utilizzare: il *solvente universale del Sole* e il *solvente universale della Luna*.

L'operazione delle Congiunzioni Filosofiche – conosciuta con il termine "Xur" – venne definita come "il Regno di Mercurio", Regno che si pone in relazione all'autunno (ovest). Essa costituisce il primo *regime* dell'Opera alchemica, la realizzazione della *pietra lavorata*.

Il Regno di Mercurio è rappresentato dall'immagine del merlo che simboleggia le *Aigle* (Aquile), le soluzioni, le Congiunzioni Filosofiche.

4

Opera al Nero

Nel precedente capitolo abbiamo visto che il primo *regime* dell'Opera alchemica è costituito dalle Congiunzioni Filosofiche che si realizzano nell'arco di tre mesi e che vengono fatte in due vasi. In tal modo, si ottiene il *corpo fluido del Sole* (*rugiada* gialla) e il *corpo fluido della Luna* (*rugiada* verde, gialla, arancione, rossa).

Durante il periodo invernale, l'alchimista deve estrarre dall'*alambicco del Sole* il corpo fluido del *Sole* (*rugiada maschile*) e dall'*alambicco della Luna* il corpo fluido della *Luna* (*rugiada femminile*), cioè deve operare la separazione del volatile (*solvente universale del Sole* e *della Luna*) dal fisso (*zolfo maschile* e *femminile*). Questa operazione di separazione – della prima materia dalla materia prima – è chiamata 'distillazione' e consta di una decantazione che deve essere eseguita con grande cura.

A questo punto l'alchimista è in possesso dei due *solventi universali*, quello del *Sole* (maschile) e quello della *Luna* (femminile), contenuti in altri due *vasi filosofici* (*alambicco del Sole* e *della Luna*).

I due *vasi filosofici* vanno chiusi, ermeticamente, con un tappo e i composti vanno dinamizzati mediante le succussioni che devono essere eseguite quotidianamente – per tre mesi – e in assenza di luce solare.

L'operazione della Separazione Filosofica – conosciuta con il termine "Xir" – venne definita come "il Regno di Saturno", Regno che si pone in rapporto all'inverno (nord). Essa costituisce il secondo *regime* dell'Opera alchemica, la realizzazione della *pietra levigata*.

Il Regno di Saturno è rappresentato dall'immagine del corvo – geroglifico del *caput mortuum* dell'Opera – che simboleggia la *nigredo* (annerimento), la putrefazione, l'Opera al Nero.

L'Opera al Nero – mortificazione, corruzione – fa parte del Regno dell'Oscurità e in proposito è interessante notare che la cottura – *regimi* – lineare e continua si divide, principalmente, in due fasi.

La prima fase corrisponde all'immagine della rotazione di 180° di una ruota sul proprio asse. Questa rotazione si pone in rapporto alla *fase umida* di oscurità – eliquazione – che implica i primi due *regimi*: il Regno di Mercurio e il Regno di Saturno.

La seconda fase corrisponde all'immagine della seconda rotazione di 180° della medesima ruota. Questa rotazione si pone in rapporto alla *fase secca* di luce – assazione – che implica i rimanenti due *regimi*: il Regno della Luna e il Regno del Sole.

La rotazione completa di 360° della ruota ci fornisce, quindi, l'immagine dell'unificazione delle due fasi, la *fase umido-secca*.

5

Fase al Verde

Nel precedente capitolo abbiamo avuto modo di vedere che il secondo *regime* dell'Opera alchemica è costituito dall'Opera al Nero che si realizza nell'arco di tre mesi e che viene fatto in due vasi. In tal modo, si ottiene il *solvente universale del Sole* (*rugiada* gialla) e il *solvente universale della Luna* (*rugiada* verde, gialla, arancione, rossa).

All'inizio del periodo primaverile, l'alchimista deve unire nell'*alambicco di Mercurio* i due *solventi universali*. Questa operazione di unione è chiamata 'combinazione' e consiste nel travasare con grande cura i due liquidi in un unico vaso.

Quello che adesso vogliamo sapere è in quali proporzioni si devono unire i due *solventi universali*. A questa domanda i *saggi* rispondono che bisogna utilizzare i *pesi dell'arte*, cioè bisogna usare una parte di *solvente universale del Sole* (maschile) contro due parti del *solvente universale della Luna* (femminile).

In pratica, l'operatore deve unire – nell'*alambicco di Mercurio* – le due *rugiade* (maschile e femminile), al fine di ottenere la *rugiada androgina di Mercurio*, il *grande solvente universale di Mercurio*.

Il *vaso filosofico dell'arte* va chiuso ermeticamente con un tappo e va esposto alla luce stellare (Sole e stelle). Inoltre, il composto va dinamizzato mediante le succussioni.

A questo punto, il *grande solvente universale di Mercurio – Mercurio universale* – assume il colore dell'oro e per tale motivo è anche chiamato "acqua aurea sublimata", *rugiada d'oro*.

L'operazione di unione ed esposizione stellare – nota con il termine "Xer" – venne definita Fase al Verde. Essa consente di conseguire la *pietra angolare*, rappresentata dall'immagine del pappagallo. Questo uccello simboleggia la *viriditas* (inverdimento) che si realizza nei primi due giorni di esposizione stellare.

Il *grande solvente universale di Mercurio – pietra angolare* – è la *materia filosofica*. Questa materia, contenuta nell'*alambicco di Mercurio*, benché omogenea nella sua sostanza ha una doppia natura, quella dello *zolfo metallico vivente – sperma metallico vivente* – e quella del *mercurio*, intimamente uniti.

6

Opera al Bianco

Nel precedente capitolo abbiamo visto che la Fase al Verde si realizza nell'arco di due giorni e consiste nell'unire, in un unico vaso, la *rugiada maschile del Sole* e la *rugiada femminile della Luna*. In questa maniera, si ottiene la *rugiada d'oro di Mercurio*.

Durante il periodo primaverile, l'alchimista deve lasciare l'*alambicco di Mercurio* sotto l'irradiazione della luce stellare (Sole e stelle) e deve dinamizzare il *compost* – per tre mesi – mediante le succussioni. Questa operazione consente agli agenti naturali di fissarsi nella *rugiada d'oro di Mercurio*.

Ma quali sono gli agenti naturali? E cosa provocano in seno al composto?

I *saggi* ci rispondono che due sono gli agenti che si devono fissare nel composto: *lo spirito del Sole* e lo *spirito della Luna*. Essi provocano in seno al *grande solvente universale di Mercurio* la nascita di un terzo *spirito*, lo *spirito di Mercurio*.

In pratica, la combinazione di ferro-magnesio (*fuoco nascosto*) presente nella *rugiada androgina di Mercurio* attira, come un magnete, gli ioni positivi (cationi, *spirito del Sole*) e negativi (anioni, *spirito della Luna*) contenuti nella luce stellare (*fuoco naturale*). Questa corrente di particelle, penetrando nella *rugiada d'oro di Mercurio*, dà origine all'Iperione (ione superiore), lo ione

androgino non-atomico ("catanione", *spirito di Mercurio*), il *fuoco creatore* (*theerium*). Inoltre, la luce, penetrando nel composto, produce il formarsi – coagulazione – di un precipitato cristallino (idrogel di silice) che contiene il *fuoco creatore*, precipitato che i *saggi* denominarono "Sale", "Alkaest", "Sale Alembroth", etc.

Un processo analogo si verifica in quell'evento naturale chiamato fotosintesi clorofilliana, la sintesi operata dalla clorofilla in presenza di luce. Anche nelle piante il ferro e il magnesio svolgono la funzione di accettori di energia, cioè captano e immagazzinano la luce – la vita vegetativa può svilupparsi solo tramite la combinazione di più fattori, come il calore, l'acqua e la luce – che svolge un ruolo di primaria importanza. Essa è la forza che, venendo assorbita dalla clorofilla contenuta nelle piante, determina la fotosintesi clorofilliana.

L'operazione di esposizione alla luce stellare – conosciuta con il termine "Xar" – venne definita come "il Regno della Luna", Regno che si pone in relazione alla primavera (est). Essa costituisce il terzo *regime* dell'Opera alchemica, la realizzazione della *pietra cubica*.

Il Regno della Luna è rappresentato dall'immagine della colomba che simboleggia l'*albedo* (imbiancamento), ossia la vitalizzazione, l'Opera al Bianco.

L'Opera al Bianco – rinnovazione, rigenerazione – fa parte del Regno della Luce e in proposito è interessante ricordare che ci troviamo nel primo aspetto della seconda fase della cottura – *regimi* – lineare e continua, la *fase secca* di luce denominata assazione.

7

Fase al Giallo

Nel precedente capitolo abbiamo visto che il terzo *regime* dell'Opera alchemica è costituito dall'Opera al Bianco che si realizza sotto l'influsso della luce stellare (Sole e stelle) e nell'arco di tre mesi. In tal modo, si ottiene l'*Alkaest* che contiene il *fuoco creatore*.

All'inizio del periodo estivo, l'alchimista deve togliere il tappo dall'*alambicco di Mercurio* e deve operare la cottura del composto. Questa operazione è chiamata 'fissazione' e si tratta di una sollecitazione del fuoco volgare che deve essere fatta a fuoco lento e con grande cura.

Ma cosa caratterizza, effettivamente, la Fase al Giallo?

Possiamo rispondere che la Fase al Giallo ha per oggetto l'acquisizione del *Mercurio universale doppio*, del *Mercurio universale triplo*, dello *zolfo rosso* e dello *Zolfo*.

Il *Mercurio universale doppio* è il Kermes (in arabo *girmiz*), la tintura che tinge di rosso.

Il *Mercurio universale triplo* è la gelatina rossa. La sua caratteristica è quella di mostrare sulla superficie un tracciato di linee incrociate che si intrecciano come l'intrecciarsi di vimini per farne dei panieri (fenomeno naturale conosciuto dalla chimica moderna).

Lo *zolfo rosso* è la cera rossa. La sua caratteristica è quella

di assorbire l'umidità contenuta nell'aria e passare, così, dallo stato solido a quello liquido (questa è una peculiarità comune a molti sali).

Lo *Zolfo* è la "pietra" gialla, lo *zolfo giallo*. La sua caratteristica è quella di sgretolarsi, divenendo simile alla sabbia. Se lasciato a contatto con l'aria dallo stato solido passa a quello liquido.

In pratica, operando la cottura del *compost* si ottiene un liquido color rosso (Kermes), quindi, continuando nella cottura, si ottiene una gelatina rossa, poi una cera rossa e infine una "pietra" gialla.

L'operazione di cottura – conosciuta con il termine "Xor" – venne definita Fase al Giallo. Essa consente di ottenere la *pietra ovale*, rappresentata dall'immagine del gallo. Questo uccello simboleggia la *citrinitas* (ingiallimento) che si realizza in un giorno.

8

Opera al Rosso

Nel precedente capitolo abbiamo avuto modo di vedere che la Fase al Giallo si realizza nell'arco di un giorno e consiste nel cuocere, gradualmente, il *compost*. In tal modo, si ottiene il *Mercurio universale doppio*, il *Mercurio universale triplo*, lo *zolfo rosso* e lo *zolfo giallo*.

Durante il periodo estivo, l'alchimista deve collocare lo *Zolfo* nell'*alambicco di Mercurio* e scaldare, in un pentolino di metallo, un po' di sabbia carica di magnetite; quindi deve collocare il vaso nel pentolino, sottoponendo lo *zolfo giallo* all'incubazione della sabbia sollecitata dal fuoco.

Poi, l'alchimista deve eseguire le tre ripetizioni della stessa operazione. Inoltre deve conoscere quel *secretum secretorum* (segreto dei segreti), quel curioso artifizio che è dato dalla rotazione, in senso orario, di una bacchetta di vetro all'interno del *vaso filosofico dell'arte*. Esso consente di attivare il "fuoco di ruota" che sviluppa la sua azione secondo un metodo circolare.

In pratica, l'alchimista con una bacchetta di vetro deve mescolare – in senso orario – la "pietra" gialla per attivare il *fuoco creatore* (*theerium*), lo ione androgino non-atomico ("catanione"). Dopo circa venti minuti la "polvere" gialla inizia a trasformarsi in "polvere" rossiccia e comincia a liberare il cloruro di idrogeno (veleno) che impregna di rosso il vetro del vaso. Trascorsi altri

venti minuti – di cottura e di mescolamento – la "polvere" diventa interamente rossiccia e continua a liberare parte del cloruro di idrogeno. Dopo altri venti minuti – di cottura e di mescolamento – l'alchimista deve spegnere il fuoco volgare e lasciare, per una settimana, che il *compost* si raffreddi. In questo modo, l'umidità dell'aria viene attirata dal cloruro di idrogeno rimasto e il composto assume la colorazione rossa.

Trascorsa la settimana, l'alchimista deve riaccendere il fuoco e con la bacchetta deve mescolare – in senso orario e per circa un'ora – la "polvere" rossa che quasi immediatamente si secca e si ritrasforma in "polvere" rossiccia, liberando gradualmente – per la seconda volta – parte del cloruro di idrogeno. Poi deve spegnere il fuoco e deve lasciare, per un'altra settimana, che il *compost* si raffreddi fino a riassumere la colorazione rossa.

Infine, l'alchimista deve ripetere per la terza volta l'operazione, procedendo nella stessa maniera della seconda volta per liberare completamente il cloruro di idrogeno.

In questa maniera, l'alchimista realizza la Pietra Filosofica (*pietra pura*), il *lapis exilis* (pietra esile), la *pietra sottile* che al semplice contatto tattile consente di trasmutare il corpo fluidico, l'aura e la coscienza.

L'operazione di cottura e mescolamento – conosciuta con il termine "Ixar" – venne definita come "il Regno del Sole", Regno che si colloca in rapporto all'estate (sud). Essa costituisce il quarto *regime* dell'Opera alchemica, la realizzazione della *pietra sferica*.

Il Regno del Sole è rappresentato dall'immagine del falco che simboleggia la *rubedo* (arrossamento), la perfezione, l'Opera al Rosso.

L'Opera al Rosso – perpetuazione, esaltazione – fa parte del Regno della Luce e in proposito è interessante ricordare che ci troviamo nel secondo aspetto della seconda fase della cottura – *regimi* – lineare e continua, la *fase secca* di luce denominata assazione.

A conclusione di questo scritto si sappia che la nostra Opera

– come affermavano gli alchimisti – si basa sulla formula *solve et coaugula*, facile da realizzarsi: “Lavoro di donne e giuoco di fanciulli”.

Parte Settima

Cabbala

Nota introduttiva

La cabbala si divide in cabbala teorica e in cabbala operativa, e nell'ambito di quella teorica dobbiamo distinguere tra una cabbala tradizionale dei rabbini – presentata, brevemente, nel primo capitolo – e una cabbala integrata non puramente ebraica. Quest'ultima inizia a svilupparsi – sulla base della prima – nel XIX secolo con la scuola esoterica francese, prosegue nel suo sviluppo nel XX secolo con la scuola esoterica inglese e trova la sua apoteosi nel XXI secolo con la scuola esoterica italiana.

La mia ricerca nell'ambito della cabbala tradizionale scritta mi ha permesso di venire a conoscenza della cabbala tradizionale orale, custodita così gelosamente dagli antichi rabbini. E ora, per la prima volta, questa tradizione orale viene messa per iscritto. Essa costituisce parte degli argomenti trattati nel secondo e nel terzo capitolo del presente testo ed è il fondamento su cui si è sviluppata la cabbala integrata della scuola esoterica italiana.

I miei studi riguardanti la cabbala integrata della scuola esoterica francese e della scuola esoterica inglese mi hanno permesso di appurare che si tratta di due sistemi conoscitivi obsoleti che vanno rivisitati rispetto alle conoscenze scientifiche moderne. Tale rivisitazione costituisce l'argomento principale del quarto capitolo.

Inoltre, le mie ricerche nell'ambito della gnosi mi hanno permesso di scoprire la cabbala gnostica e di sviluppare su di essa una cabbala gnostica integrata. Esse vengono trattate nel quinto e sesto capitolo.

Infine, la mia indagine nell'ambito della cabbala operativa

– indagine non esposta nel presente scritto – mi ha consentito di sperimentare la formazione di corpi *energetici*, *sottili* involucri creati dalla coscienza.

1

Cabbala

Il *corpus* dottrinario fondamentale della cabbala è costituito dal *Sepher Yetzirah* ("Libro della Formazione"), dall'*Hekhaloth* ("I Palazzi"), dal *Sepher Bahir* ("Libro del Chiarore") e dal *Sepher Zohar* ("Libro dello Splendore"). Probabilmente risalgono al II-III secolo, ma la versione del primo appare soltanto nel X secolo, del secondo nell'XI, del terzo nel XII e del quarto nel XIII.

La cabbala (letteralmente "ricezione") indica il complesso delle conoscenze mistiche e filosofiche dell'ebraismo e si basa sulla conoscenza di Dio – "Ain" – e della sua manifestazione attraverso le dieci Sephiroth (derivante dal greco *sphaira*, "sfera") e i ventidue Zinnor (letteralmente "Canali").

L'Ain (letteralmente "Nulla") è la divinità increata che permea tutto l'universo. Per giustificare la sua esistenza divenne attiva e creativa attraverso dieci Emanazioni a forma sferica (Sephiroth). La prima Emanazione conteneva in sé le altre nove che vennero emanate, a turno, l'una dall'altra.

Perché ce ne sono proprio dieci? Perché i rabbini si ispirarono alla sintetizzazione di Pitagora – VI secolo a.C. – del Codice dell'Universo, il gerogramma della Tetraktys, formato da una successione progressiva di dieci punti tracciati dall'alto al basso fino a formare un triangolo. E così utilizzarono i primi dieci

numeri come base per le dieci Sephiroth (singolare "Sephirah"), poiché i numeri e la loro integrazione sono l'approccio più intimo alla Suprema Realtà.

Le Sephiroth (Sfere) sono connesse da ventidue Sentieri (Zinnor) che designano i rapporti di reciprocità e d'interrelazione tra le Sfere.

Perché ce ne sono proprio ventidue? Perché questo è il numero delle lettere dell'alfabeto ebraico. E pertanto i rabbini idearono ventidue Sentieri che associarono alle ventidue lettere sacre, infatti, l'intera tradizione cabalistica si basa sull'alfabeto ebraico sorto attorno al II secolo avanti Cristo (ogni lettera dell'alfabeto ebraico ha un valore numerico e un significato figurativo).

Le dieci Sephiroth, connesse dai ventidue Sentieri, vengono rappresentate in un diagramma geometrico detto "Albero della Vita" (Otz Chiim), il corpo di Adam Kadmon. È questi l'Adamo Celeste la cui controparte è l'Adamo terrestre. Nel diagramma le Sfere sono collegate da linee (Sentieri) e sono ordinate dall'alto al basso in tre colonne: due laterali (Pilastro destro e Pilastro sinistro) formate ognuna da tre Sephiroth, e una centrale (Pilastro mediano) formata da quattro Sephiroth.

Le dieci Sephiroth e i ventidue Sentieri formano le "Trentadue Vie" attraverso le quali la Sapienza Divina discende – in stadi successivi – sull'uomo. Analogamente, esse consentono all'uomo di risalire fino alla Fonte della Sapienza Divina, percorrendo in ascesa i ventidue Sentieri.

I cabalisti usarono tre metodi – temurah, gematria, notariqon – per interpretare il significato mistico dei Testi Sacri. Questi metodi si fondano sul significato mistico delle parole ebraiche e sul loro valore numerico.

Temurah

La temurah è il metodo che permette la permutazione delle

lettere e dei suoni delle parole ebraiche. Essa consente di mutare una parola in un'altra.

Gematria

La gematria è il metodo che trova sublimi affinità tra la parola e il suo valore numerico. Essa prevede l'attribuzione di valori numerici alle lettere ebraiche. La loro somma viene poi interpretata determinando il significato delle parole.

Notariqon

Il notariqon è il metodo che prevede la creazione di parole da altre parole senza che si perda alcuno dei significati presenti nelle parole creatrici. Esistono due modi di procedere.

Nel primo modo ogni lettera di una parola ebraica è presa come iniziale di un'altra parola, così che dalle lettere di una parola si forma una frase.

Nel secondo modo vengono prese le lettere iniziali o le finali – o entrambe – o le mediane delle parole di una frase per formare una parola.

A conclusione di questo capitolo possiamo affermare che la cabbala è quella dottrina mistica che si basa, essenzialmente, sulla conoscenza di Dio e della sua manifestazione attraverso le dieci Sephiroth e i ventidue Sentieri.

Le dieci Sephiroth e i ventidue Sentieri vengono rappresentati in un diagramma geometrico detto "Albero della Vita", la cui analisi rappresenta lo studio dell'anatomia del corpo di Dio.

2

Dio e la sua immanenza

Il triplice Velo della Non-Esistenza o Esistenza Negativa è costituito dall'Ain (Nulla), dall'Ain Soph (Senza Limite) e dall'Ain Soph Aur (Luce Illimitata).

Inizialmente, i rabbini concepirono l'esistenza del Nulla – "Ain" – e in seguito, nel XII secolo, postularono l'esistenza del Senza Limite – "Ain Soph" – che indica la natura dell'Ain, il concetto dello spazio infinito. Per ultimo concepirono la presenza della Luce – "Aoùr" – nell'Ain Soph, realizzando così il concetto della Luce Illimitata – "Ain Soph Aur" – da cui ebbero origine le diverse fasi della manifestazione.

L'Ain Soph Aur si concentrò in un Punto Primale (Nequdah Rashunah) di Luce che venne chiamato "Kether" (Corona), la prima Emanazione (Sephirah) che conteneva in sé altre nove, che vennero emanate, a turno, l'una dall'altra.

Le Sephiroth

Kether (Corona). La prima Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle nove Emanazioni successive. Essa rappresenta l'Unità e non è né positiva (maschile) né negativa (femminile), ma partecipe di entrambe le polarità. Sull'Albero della Vita è

posta in cima al Pilastro mediano dell'Equilibrio, nel Triangolo superno che comprende le prime tre Sephiroth.

Kether trova il suo complemento in un Punto di totale Oscurità che, nel XIV secolo, venne denominato "Daath" (Conoscenza), un'undicesima misteriosa Emanazione conosciuta come "la falsa Sephirah dell'Abisso".

L'Abisso è il confine – la terra di nessuno – che separa i tre Superni (le prime tre Sephiroth) dalle sette Emanazioni successive e si colloca davanti a Daath, poiché questa Sephirah è l'apice di una piramide in cui i tre Superni formano i tre angoli basali.

Rileviamo, tornando alla prima Emanazione di Dio, che i rabbini attribuirono a Kether diversi appellativi: "Antico di Giorni", "Testa Bianca", "Volto Maggiore", "Macroprosopos", "Sommo", "Egli", etc.

L'Antico di Giorni – Antico Uno – viene raffigurato come una testa bianca (unità) dai tre volti (ternario), il Macroprosopos, il Sommo Dio, Hua (letteralmente "Egli"). E dato che Hua è il titolo più alto dell'Antico Uno se ne deduce che "Egli" è attinente a "Colui che è", cioè a Jehovah (letteralmente "Colui che è"). Perciò Kether – essendo equiparato alla manifestazione più alta di Dio – è identificabile nel Dio Padre Supremo il cui nome è Jehovah.

Hokmah (Saggezza). La seconda Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle otto Emanazioni successive e il riflesso della prima. Essa rappresenta il Logos, il Figlio Primogenito, affine a Kether. Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro destro – negativo, femminile – della Misericordia, nel Triangolo superno che comprende le prime tre Sephiroth.

Binah (Comprensione). La terza Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle sette Emanazioni successive e il riflesso delle prime due. Essa rappresenta la Grande Madre Superiore, la Madre Celeste. Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro sinistro – positivo, maschile – della Forza, nel Triangolo superno che comprende le prime tre Sephiroth.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che l'Albero della

Vita è l'immagine del Macrocosmo (Adamo Celeste), mentre l'uomo (Adamo terrestre) lo è del microcosmo… il riflesso del Macrocosmo. Questa osservazione ci consente di chiarire la posizione delle Sfere laterali dell'Albero: se l'uomo invece di guardare l'Albero di fronte ruota su se stesso e gli dà le spalle diventa l'immagine del Macrocosmo, e nota che le Sfere che si vedono a destra si trovano a sinistra e quelle che si vedono a sinistra si trovano a destra. E così scopre che il Pilastro destro – positivo, maschile – è quello della Forza e che il Pilastro sinistro – negativo, femminile – è quello della Misericordia.

A questo punto, vediamo che la Sfera di Hokmah si trova in cima al Pilastro sinistro della Misericordia e la Sfera di Binah in cima al Pilastro destro della Forza, ma ciò è ovviamente errato, poiché sappiamo che la natura di Hokmah è maschile e quella di Binah femminile. Pertanto le due Sephiroth dovranno essere invertite e intese nel seguente modo:

Binah (Comprensione). La seconda Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle otto Emanazioni successive e il riflesso della prima. Essa rappresenta la Grande Madre Superiore, la Madre Celeste. Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia, nel Triangolo superno che comprende le prime tre Sephiroth.

Hokmah (Saggezza). La terza Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle sette Emanazioni successive e il riflesso delle prime due. Essa rappresenta il Logos, il Figlio Primogenito, affine a Kether. Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza, nel Triangolo superno che comprende le prime tre Sephiroth.

La cabbala tradizionale dei rabbini cela la conoscenza incontrovertibile che Binah è la Sephirah che precede quella di Hokmah, infatti, nel *Sepher Yetzirah* si afferma che le radici di Binah si trovano in Amen (letteralmente "Verità") e, dato che Amen è uno degli appellativi di Kether, ciò significa che essa viene emanata direttamente dalla prima Sephirah. Pertanto Binah è la Grande Madre in cui Kether può propagarsi e formarsi. Di conseguenza, essa è identificabile nella Dea Madre Superna, il

cui nome è Jehovah Elohim (letteralmente "Colui che è Dio e Dea"). Inoltre, nel *Sepher Yetzirah*, Binah è definita "il Fondamento della Saggezza Primordiale" e ciò indica la Matrice attraverso la quale la vita viene alla manifestazione, ossia la Madre Celeste – "Comprensione" – attraverso la quale il Logos – "Saggezza" – si manifesta.

Infine, la cabbala tradizionale dei rabbini cela la conoscenza indiscutibile che Hokmah è collocata in cima al Pilastro destro della Forza, infatti, nel *Sepher Zohar* si parla di un antico re barbuto nel quale "Tutto è lato destro" e ciò indica che si colloca a destra dell'Albero. E nel *Sepher Yetzirah* Hokmah è chiamata "lo Splendore dell'Unità" che indica il Logos, il Figlio Primogenito. Inoltre, nel testo è anche chiamata "la Corona della Creazione" che rappresenta la manifestazione di Kether, l'essere manifesto – "Logos" – che è in grado di proclamare "Eheieh" (letteralmente "Io sono").

Come abbiamo già detto l'Abisso è il confine che separa le prime tre Sephiroth dalle sette successive ed è quella terra di nessuno che divide il noumenico (unità) dal fenomenico (dualità), infatti, sotto l'Abisso troviamo la quarta Sephirah – "Hesed" – che rappresenta la manifestazione (dualità) di Kether (unità), ma prima di passare alla sua descrizione dobbiamo fare alcune brevi considerazioni.

Come ci è noto il Dio Padre Supremo – "Jehovah" – si identifica in Kether e che è potenzialmente maschile (positivo) e femminile (negativo). E dato che Hesed è la manifestazione di Kether, ciò significa che si manifesta in forma maschile e femminile. Pertanto Hesed è identificabile nel Dio-Dea, il cui nome è Elohim Gibor, infatti, nel *Sepher Yetzirah* si dice che essa è la divinità ricettiva che contiene tutti i santi poteri e che emana tutte le virtù spirituali. Infine, il suo appellativo è Gedulah che significa "Amore".

Hesed (Misericordia). La quarta Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle sei Emanazioni successive e il riflesso delle prime tre. Essa rappresenta la dualità (il positivo e il negativo,

il maschile e il femminile), la divinità ricettiva che dona amore. Sull'Albero della Vita è posta nel Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia, nel Triangolo mediano che comprende la quarta, la quinta e la sesta Sephirah.

Geburah (Forza). La quinta Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle cinque Emanazioni successive e il riflesso delle prime quattro. Essa rappresenta la divinità punitrice il cui nome è El. I suoi appellativi sono: Din (Giustizia) e Pachad (Paura). Sull'Albero della Vita è collocata nel Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza, nel Triangolo mediano che comprende la quarta, la quinta e la sesta Sephirah.

Tiphereth (Bellezza). La sesta Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle quattro Emanazioni successive e il riflesso delle prime cinque. Essa rappresenta il Dio-Figlio – la divinità mediatrice – il cui nome è Eloah. I suoi appellativi sono: Volto Minore, Microprosopos, etc. Sull'Albero della Vita è posta nel Pilastro mediano dell'Equilibrio, nel Triangolo mediano che comprende la quarta, la quinta e la sesta Sephirah.

Sotto Tiphereth troviamo il Velo di Paroketh che separa le tre Sephiroth del Triangolo mediano dalle ultime quattro.

Netsah (Vittoria). La settima Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle tre Emanazioni successive e il riflesso delle prime sei. Essa rappresenta la divinità della tenerezza il cui nome è Elohim Tzabaoth. Sull'Albero della Vita è posta alla base del Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia, nel Triangolo inferiore che comprende la settima, l'ottava e la nona Sephirah.

Hod (Splendore). L'ottava Sephirah che contiene tutte le potenzialità delle due Emanazioni successive e il riflesso delle prime sette. Essa rappresenta la divinità delle facoltà mentali il cui nome è Jehovah Tzabaoth. Sull'Albero della Vita è posta alla base del Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza, nel Triangolo inferiore che comprende la settima, l'ottava e la nona Sephirah.

Yesod (Fondazione). La nona Sephirah che contiene tutte le potenzialità dell'Emanazione successiva e il riflesso delle

prime otto. Essa rappresenta la Dea-Figlia – la divinità degli stati emozionali – il cui nome è Shaddai. Essa è la Sposa di Tiphereth. Sull'Albero della Vita è posta nel Pilastro mediano dell'Equilibrio, nel Triangolo inferiore che comprende la settima, l'ottava e la nona Sephirah.

Malkuth (Regno). La decima Sephirah che contiene il riflesso delle prime nove Emanazioni. Essa rappresenta la Grande Madre inferiore – la Madre terrestre – il cui nome è Adonai. I suoi appellativi sono: Porta, Kallah (Sposa), etc. Essa è la Sposa (Regina) di Kether (Re). Sull'Albero della Vita è posta alla base del Pilastro mediano dell'Equilibrio.

La Shekinah

La Shekinah (Presenza Divina) è la viva Luce di Dio nel creato, quella che aleggiava sulle Acque all'inizio dei Tempi e che aleggia sulla testa dei Giusti. Essa è la parte femminile di Dio, l'immanenza che testimonia la trascendenza del suo Sposo Celeste (Jehovah).

La Shekinah è assimilabile al concetto della Luce Illimitata – "Ain Soph Aur" – che si concentrò in un Punto Primale, chiamato Kether. Essa venne emanata dalla Corona e raggiunse il Regno... nella sua discesa diminuì d'intensità, fino a manifestarsi come forza vitale presente nella materia. E per la prima volta la Shekinah, raggiungendo Malkuth, aumentò di densità.

A conclusione di questo capitolo siamo in grado di dichiarare che Dio rivela se stesso (Ain Soph Aur) e la sua immanenza (Shekinah) attraverso dieci Emanazioni (Sephiroth), ognuna delle quali rappresenta una differente fase della sua manifestazione. Ogni Sephirah possiede una natura specifica e caratteristiche diverse, ma diminuendo d'intensità può contenere solamente le potenzialità delle Emanazioni successive e il riflesso di quelle precedenti (a parte Kether che contiene unicamente le potenzialità

delle Emanazioni successive).

3

L'Albero della Vita e l'Albero della Morte

Il manoscritto del *Sepher Yetzirah* non contiene alcun diagramma dell'Albero della Vita, ma ci dice che l'osservazione delle dieci Sephiroth è "come la visione del lampo" e ciò indica che la manifestazione di Dio procedette verso il basso per mezzo della Shekinah, il lampo balenante di Dio. Questo modo di manifestarsi, in cui le Sephiroth vengono emanate dall'alto al basso, risulta essere una visione macrocosmica, poiché Dio – il Grande o Macrocosmo – sta in alto e guarda l'uomo – il piccolo o microcosmo – che sta in basso.

La prima raffigurazione dell'Albero della Vita (Otz Chiim) risale al XIV secolo, in tarde versioni del *Sepher Bahir* ("Libro del Chiarore"). In esse si vede un albero con le radici in cielo, immagine che sarà definitivamente trasformata in un diagramma geometrico che nei secoli diventerà sempre più definitivo.

La raffigurazione che appare nel *Sepher Bahir*, in cui l'Albero "ha le sue Radici in Cielo", indica chiaramente che la Sapienza Divina – "Shekinah" – discese formando le "Trentadue Vie".

I Sentieri

I ventidue Sentieri – Zinnor – connettono le dieci Sfere – o

Sephiroth – e designano i rapporti di reciprocità e d'interrelazione tra esse. Ogni Sentiero viene associato a una delle ventidue lettere dell'alfabeto ebraico – ogni lettera ha un valore numerico e un significato figurativo – con una progressione sequenziale. Si parte dall'alto e si incontra il primo Sentiero (riflette il potere della lettera Aleph) che connette Kether a Binah (raffigurazione corretta). Poi si scende, gradualmente, fino a connettere Yesod a Malkuth con il ventiduesimo Sentiero (riflette il potere della lettera Thau).

Nel *Sepher Yetzirah* le ventidue lettere dell'alfabeto ebraico risultano divise in tre lettere Madri (Aleph, Mem, Shin), in sette Doppie (Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Pé, Resh, Thau) e in dodici Semplici (Hé, Vau, Zain, Cheth, Teth, Yod, Lamed, Nun, Samekh, Ayin, Tzaddi, Qoph). A tali lettere vengono attribuite una serie di corrispondenze, alcune delle quali – tre Elementi, sette Pianeti e dodici Segni zodiacali – vennero situate sui Sentieri dell'Albero della Vita.

Prima di procedere è d'obbligo rilevare che la raffigurazione dell'Albero della Vita mostra il triplice Velo dell'Esistenza Negativa (non-manifesto) come tre Veli a forma di semicerchio, disposti sopra Kether (manifesto). E dato che la maniera di manifestarsi di Dio procede verso il basso – visione macrocosmica – e dato che Egli passò dal non-manifesto al manifesto... i rabbini concepirono per primo l'Ain, per secondo l'Ain Soph e per ultimo l'Ain Soph Aur che, concentrandosi in un Punto Primale di Luce, si manifestò come Kether. Pertanto l'Ain Soph Aur è il Velo più vicino al Punto Primale di Luce. Di conseguenza diventa innegabile il fatto che il Velo esterno rappresenta l'Ain, quello nel mezzo l'Ain Soph e quello interno l'Ain Soph Aur.

Da Kether iniziò la manifestazione di Dio che trovò la sua apoteosi quando venne creata Malkuth, la materia. Da Malkuth ebbe inizio il viaggio evolutivo dell'uomo e nacque la visione microcosmica, poiché l'uomo – il piccolo o microcosmo – sta in basso e guarda Dio – il Grande o Macrocosmo – che sta in alto. E dato che i Sentieri rappresentano gli stadi successivi dell'evolversi

della realizzazione cosmica nell'umana consapevolezza e dato che l'uomo parte dal basso... egli necessariamente deve percorrere il primo Sentiero che riflette il potere della lettera Aleph e che connette Malkuth a Yesod. Poi ascende, gradualmente, fino a percorrere il ventiduesimo Sentiero che riflette il potere della lettera Thau e che connette Binah a Kether. Questo è il motivo per cui nelle vecchie raffigurazioni il Serpente della Saggezza – "Nechushtan" – viene rappresentato attorcigliato attorno ai rami dell'Albero della Vita, a simboleggiare che nel suo movimento verso l'alto vengono creati i Sentieri. Pertanto le Sephiroth devono essere intese macrocosmicamente e i Sentieri microcosmicamente, e così scopriamo il bandolo dell'Albero, sia nella Natura sia nell'uomo, la visione macro-microcosmica, ma rispetto all'uomo questa visione diviene micro-macrocosmica, poiché egli procede dal basso verso l'alto.

Nell'ottica della visione micro-macrocosmica dobbiamo rivedere la collocazione grafica del triplice Velo dell'Esistenza Negativa sopra Kether, infatti, l'uomo, nel suo viaggio evolutivo-ascensionale, incontra per primo l'Ain, per secondo l'Ain Soph e per ultimo l'Ain Soph Aur, esattamente nella precisa sequenza concepita dai rabbini.

I Mondi

Le dieci Sephiroth sono divise in quattro Mondi e a esse corrispondono le quattro parti che costituiscono l'uomo.

Il primo Mondo è Atziluth (Ob), il Mondo dell'Emanazione che comprende Kether, Binah e Hokmah.

Il secondo Mondo è Briah (Seg), il Mondo della Creazione che comprende Hesed, Geburah e Tiphereth.

Il terzo Mondo è Yetzirah (Mah), il Mondo della Formazione che comprende Netsah, Hod e Yesod.

Il quarto Mondo è Assiah (Ben), il Mondo dell'Azione che comprende Malkuth.

Dobbiamo rilevare che esiste un altro Mondo. È questo il quinto Mondo, il Mondo zero dell'Espansione che comprende Daath, l'undicesima Sephirah (la falsa Sephirah dell'Abisso).

Una scuola segreta di cabalisti conosce questo Mondo come "Vhall" (Ak).

Il Tetragrammaton

Nella scrittura ebraica le vocali non appaiono, ma vengono indicate mediante punti inseriti entro e sotto le lettere quadrate (consonanti in stampatello), scritte da destra verso sinistra. Però nelle vecchie scritture, questi punti-vocale non compaiono, perciò il lettore non può vedere la pronuncia delle parole, ma gli deve essere detta da qualcuno che la conosce. E per questo motivo che la vera pronuncia mistica delle quattro lettere del Tetragrammaton – tetragramma divino – è detta essere una degli arcani dei misteri.

Il Tetragrammaton costituisce il Nome incomunicabile di Dio ed è costituito da quattro lettere YHVH (Yod-Hé-Vau-Hé), pronunciato ordinariamente come "Jehovah", ma che i rabbini pronunciavano "Yahvéh".

Il *Sepher Yetzirah* attribuisce al Creatore delle "Trentadue Vie" l'appellativo "Yah", il venerabile nome di Dio, ma perché gli è stato dato proprio questo nome? Perché esso è composto dalle lettere YH (Yod-Hé) che rappresentano il Padre Superiore (Yod) e la Madre inferiore (Hé), Kether e Malkuth, le due Sephiroth esterne del Pilastro mediano dell'Equilibrio, l'inizio e la fine dell'Albero della Vita, la prima e l'ultima lettera di YHVH.

Le lettere centrali "HV" (Hé-Vau) del Tetragrammaton rappresentano la Figlia (Hé) e il Figlio (Vau) uniti, Yesod e Tiphereth, le due Sephiroth centrali del Pilastro mediano dell'Equilibrio.

Il rapporto tra il Pilastro centrale dell'Albero della Vita e il Tetragrammaton racchiude il segreto dell'incomunicabilità del Nome di Dio, infatti, alle quattro Sephiroth che lo compongono

vengono attribuite le quattro lettere del tetragramma divino, il cui valore numerico dà come somma ventisei: Y (10), H (5), V (6), H (5). E ventisei è la somma dei numeri delle Sephiroth che compongono il Pilastro mediano dell'Equilibrio: Kether (1), Tiphereth (6), Yesod (9), Malkuth (10). Ciò dimostra in modo inequivocabile che le quattro lettere del Tetragrammaton vengono attribuite alle quattro Sephiroth del Pilastro centrale dell'Albero della Vita, ma è solo nella giusta sequenza delle lettere che si scopre il Nome di Dio.

L'Albero della Morte

Il passaggio dal noumenico (unità) al fenomenico (dualità) fu concepito dal Dio Padre Supremo – "Kether" – che, però, essendo Uno (noumenico) non poté realizzarlo perché implicava la manifestazione della dualità (fenomenico). Egli, quindi, decise d'imprimere questa ideazione al suo aspetto complementare – "Daath" – che la realizzò.

Il Punto di Oscurità – "Daath" – originò l'Abisso, quella sospensione nel flusso continuo della Luce di Dio che separa le tre Sephiroth Superne dalle sette successive. E l'Abisso entrò in interazione con Daath, originando una crisi che portò alla manifestazione degli undici Qliphoth (Sfere negative) e delle ventitré Celle (Sentieri negativi), il corpo del Diavolo. È questo l'Albero della Morte – l'ombra dell'Albero della Vita – nel quale risiedono le potenze demoniache a esso collegate.

I Qliphoth (singolare "Qliphah") e le Celle sono degli involucri vuoti che assorbono energia, infatti, ciascun Qliphah (Guscio) è un'Emanazione squilibrata rispetto alla Sephirah corrispondente, così come ciascuna Cella – a parte la prima – lo è rispetto al Sentiero corrispondente.

L'Albero della Morte – Albero dello Squilibrio – è l'ombra proiettata dietro e sotto l'Albero della Vita. Esso viene raffigurato da un diagramma geometrico, nel quale delle sfere (Sfere negative) sono collegate da linee (Sentieri negativi) e sono ordinate dal

basso in alto in tre colonne: due laterali (Pilastro destro e Pilastro sinistro) formate ciascuna da tre Qliphoth, e una centrale (Pilastro mediano) formata da cinque Qliphoth.

I Qliphoth

Prima d'iniziare l'analisi degli undici Qliphoth dobbiamo rilevare che la loro manifestazione – la manifestazione del Diavolo – procedette dal basso verso l'alto. Questo modo di manifestarsi risulta essere una visione microcosmica, poiché il Diavolo – pur essendo il Grande o Macrocosmo – sta in basso e guarda l'uomo – il piccolo o microcosmo – che sta in alto. E dato che il primo Qliphah è l'ombra di Daath, appare evidente che la testa del Diavolo si trova in basso con i piedi in alto. Pertanto il Diavolo è il riflesso capovolto dell'uomo e ciò ci consente di dichiarare che le Sfere negative del Pilastro destro e sinistro dell'Albero coincidono con la destra e la sinistra di chi guarda.

Il primo Qliphah è l'ombra di Daath e sull'Albero della Morte è collocato nel punto più profondo del Pilastro mediano.

Il secondo Qliphah è l'ombra di Kether e sull'Albero della Morte è posto nel Pilastro mediano, ma un po' più in alto rispetto al primo Qliphah.

Il terzo Qliphah è l'ombra di Binah e sull'Albero della Morte è situato nel punto più basso del Pilastro sinistro, ma un po' più in alto rispetto al secondo Qliphah.

Il quarto Qliphah è l'ombra di Hokmah e sull'Albero della Morte è collocato nel punto più basso del Pilastro destro, alla stessa altezza del terzo Qliphah.

Il quinto Qliphah è l'ombra di Hesed e sull'Albero della Morte è posto nel Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto al terzo Qliphah.

Il sesto Qliphah è l'ombra di Geburah e sull'Albero della Morte è situato nel Pilastro destro, alla stessa altezza del quinto Qliphah.

Il settimo Qliphah è l'ombra di Tiphereth e sull'Albero della Morte è collocato nel Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto al quinto e al sesto Qliphah.

L'ottavo Qliphah è l'ombra di Netsah e sull'Albero della Morte è posto nel punto più alto del Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto al settimo Qliphah.

Il nono Qliphah è l'ombra di Hod e sull'Albero della Morte è situato nel punto più alto del Pilastro destro, alla stessa altezza dell'ottavo Qliphah.

Il decimo Qliphah è l'ombra di Yesod e sull'Albero della Morte è collocato nel Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto all'ottavo e al nono Qliphah.

L'undicesimo Qliphah è l'ombra di Malkuth e sull'Albero della Morte è posto nel punto più alto del Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto al decimo Qliphah.

Le Celle

Le ventitré Celle (Sentieri negativi) connettono gli undici Qliphoth (Sfere negative) e possiedono, ciascuna, una porta d'entrata ma non una d'uscita. E dato che la manifestazione dei Qliphoth procede verso l'alto è ovvio che il primo Sentiero negativo vada dall'undicesimo Qliphah (l'ombra di Daath) al decimo (l'ombra di Kether). Poi si ascende, gradualmente, fino al ventitreesimo Sentiero negativo che va dal secondo Qliphah (l'ombra di Yesod) al primo (l'ombra di Malkuth).

A questo punto è d'uopo rilevare che la raffigurazione dell'Albero della Morte è una rappresentazione microcosmica, ma l'uomo nel suo viaggio infero partirà dall'alto e procederà verso il basso. Questo modo di procedere risulta essere una visione macrocosmica, poiché l'uomo – il piccolo o microcosmo – sta in alto e guarda il Diavolo – pur essendo il Grande o Macrocosmo – che sta in basso.

A conclusione di questo capitolo possiamo affermare che la raffigurazione dell'Albero della Vita è una rappresentazione macrocosmica, ma quando vogliamo individuare il bandolo dell'Albero, sia nella Natura sia nell'uomo, la visione diviene macro-microcosmica.

La raffigurazione dell'Albero della Morte, invece, è una rappresentazione microcosmica, ma quando l'uomo intraprende il viaggio infero il suo procedere risulta essere una visione macrocosmica.

4

Cabbala integrata

La cabbala integrata inizia a svilupparsi, sulla base di quella tradizionale, nel XIX secolo e trova la sua apoteosi nel XXI secolo. Questa integrazione riguarda, principalmente, una serie di corrispondenze attribuite alle Sephiroth e ai Sentieri.

La prima scuola esoterica a sperimentare l'integrazione della cabbala tradizionale fu quella francese del XIX secolo, mentre la seconda fu quella inglese del XX secolo. Infine, la terza scuola a sperimentare l'integrazione – risolutiva – della cabbala è quella italiana del XXI secolo.

In questo capitolo prenderemo in esame le prime due scuole e le confronteremo mettendo in evidenza le conoscenze corrette e quelle errate, grazie al sapere in possesso della scuola esoterica italiana. E dimostreremo che si tratta di due sistemi conoscitivi obsoleti rispetto alle conoscenze scientifiche attuali.

Le Sephiroth e i nomi di Dio

Nella cabbala integrata – scuola esoterica francese e inglese – alla Sephirah Malkuth viene connessa la Sfera degli Elementi (Terra) e alle sette Sephiroth che risalgono da essa vengono attribuite le sette Sfere planetarie della tradizione astrologica

(Yesod-Luna, Hod-Mercurio, Netsah-Venere, Tiphereth-Sole, Geburah-Marte, Hesed-Giove, Binah-Saturno). Inoltre, alla Sephirah Hokmah viene attribuita la Sfera delle Stelle Fisse (lo Zodiaco) e alla Sephirah Kether la Sfera del Primo Mobile.

Prima di procedere è d'uopo rilevare che la natura di Saturno è maschile e non può essere attribuita a Binah, poiché quest'ultima rappresenta la Grande Madre Superiore ed è posta in cima al Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Misericordia. Inoltre, la natura delle Stelle Fisse è femminile e non può essere attribuita a Hokmah, poiché quest'ultima rappresenta il Figlio Primogenito ed è collocata in cima al Pilastro destro – positivo, maschile – della Forza. Pertanto la Sfera di Saturno deve essere attribuita a Hokmah e la Sfera delle Stelle Fisse a Binah.

Aleister Crowley (Edward Alexander Crowley, 1875-1947), il più autorevole esponente della scuola esoterica inglese, rivisitò le attribuzioni delle Sfere planetarie, tenendo conto delle conoscenze scientifiche del suo tempo. Egli sostituì la Sfera delle Stelle Fisse con la Sfera di Nettuno e la Sfera del Primo Mobile con la Sfera di Plutone. Inoltre attribuì la Sfera di Urano a Daath.

L'operazione d'inserimento di questi tre pianeti – sconosciuti all'antica tradizione astrologica – era corretta, ma relegava le Sephiroth ai pianeti del nostro Sistema Solare e andava a eliminare la concezione dello Zodiaco e del Primo Mobile.

Nella cabbala integrata – scuola esoterica francese e inglese – Eheieh è il nome-Dio di Kether e Jehovah di Hokmah, ma come abbiamo già dimostrato Jehovah è il nome-Dio di Kether e Eheieh di Hokmah.

Sempre nella cabbala integrata – scuola esoterica francese e inglese – Jehovah Elohim è il nome-Dio di Binah e ciò è esatto, poiché Elohim è un nome femminile che, però, non può essere attribuito alle tre Sephiroth del Pilastro della Forza, ma deve essere attribuito a quelle del Pilastro sinistro della Misericordia.

Ancora nella cabbala integrata – scuola esoterica francese e inglese – Elohim Gibor è il nome-Dio di Geburah e Elohim

Tzabaoth di Hod, ma ciò è errato perché a Geburah viene attribuita la Sfera di Marte e a Hod la Sfera di Mercurio, entrambe maschili. E come abbiamo già dimostrato Elohim Gibor è il nome-Dio di Hesed e Elohim Tzabaoth di Netsah. Ora si potrà obiettare che gli antichi romani concepirono il dio Giove – attribuito a Hesed – in forma maschile, ma si deve sapere che la sua prima manifestazione, presso gli antichi egizi, venne concepita in forma femminile.

Infine, nella cabbala integrata – scuola esoterica francese e inglese – El è il nome-Dio di Hesed e Jehovah Tzabaoth di Netsah e ciò è ovviamente errato perché a Hesed viene attribuita la Sfera di Giove e a Netsah quella di Venere, entrambe femminili. E come abbiamo già dimostrato El è il nome-Dio di Geburah e Jehovah Tzabaoth di Hod.

I Sentieri e i Tarocchi

Nella cabbala integrata – scuola esoterica francese e inglese – ai ventidue Sentieri dell'Albero della Vita vengono attribuiti i ventidue Arcani Maggiori dei Tarocchi, cioè ventidue Figure – Trionfi, Lame, Atu, Chiavi – che esprimono in forma pittorica le caratteristiche dei Sentieri.

La configurazione sequenziale classica dei Tarocchi – il *Libro di Thoth* – è la seguente: 0. Il Matto, I. Il Bagatto, II. La Papessa, III. L'Imperatrice, IV. L'Imperatore, V. Il Papa, VI. L'Innamorato, VII. Il Carro, VIII. La Giustizia, IX. L'Eremita, X. La Ruota della Fortuna, XI. La Forza, XII. L'Appeso, XIII. La Morte, XIV. La Temperanza, XV. Il Diavolo, XVI. La Torre, XVII. Le Stelle, XVIII. La Luna, XIX. Il Sole, XX. Il Giudizio, XXI. Il Mondo.

Eliphas Levi Zahed (Alphonse Louis Constant, 1810-1875), il più autorevole esponente della scuola esoterica francese, fu il primo magista a intuire i possibili legami simbolici tra i ventidue Trionfi e le ventidue lettere dell'alfabeto ebraico. Egli applicò la corretta sequenza delle ventidue Lame – non coincidente con

la configurazione sequenziale classica dei Tarocchi – al codice sequenziale delle ventidue lettere sacre.

L'applicazione studiata da Eliphas Levi Zahed si basava sulla conoscenza sapienziale che si trova negli antichi testi tradizionali sul Tarocco, in cui la carta numerata "0" (il Matto) viene collocata tra le carte XX e XXI. Di conseguenza, agli occhi del noto magista, appariva chiaro che bastava inserire la carta 0 (il Matto) dopo la carta XX (il Giudizio) che, così, diventava la carta XXI – collegata alla lettera Shin – e la carta XXI (il Mondo) diventava la carta XXII.

A questo punto, Eliphas Levi collegò la prima Figura (il Bagatto) alla prima lettera dell'alfabeto ebraico (Aleph), la seconda alla seconda e così via. In questo modo, Levi scoprì una nuova sequenza matematica degli Arcani Maggiori – numerandoli da I a XXII – che si allineava, perfettamente, alla sequenza semantica delle lettere ebraiche.

In seguito, la scuola esoterica francese mantenne questo schema, ma riassegnò il numero 0 alla Figura del Matto – sempre e comunque correlato con la lettera Shin – e la collocò al primo posto, prima dell'Arcano I (il Bagatto), oppure all'ultimo posto, dopo l'Arcano XXI (il Mondo). Quando il Matto è collocato al primo posto, viene rispettata la sequenza matematica classica dei Tarocchi, ma non la sequenza semantica delle lettere. Quando, invece, il Matto viene messo all'ultimo posto, non viene rispettata né la sequenza matematica classica dei Tarocchi né la sequenza semantica delle lettere.

In effetti, gli iniziati della scuola esoterica francese, al fine di mantenere il loro schema e attribuire i ventidue Atu ai ventidue Sentieri dell'Albero della Vita, dovettero assegnare, necessariamente, al primo Sentiero l'Atu il Bagatto (connesso alla lettera Aleph) e all'ultimo Sentiero l'Atu il Matto (connesso alla lettera Shin). Da ciò ne deriva uno schema d'interpretazione del *Libro di Thoth* che possiamo definire "patristico", in quanto esso è basato su un'interpretazione patriarcale del simbolismo esoterico, infatti, il Bagatto rappresenta il Dio Padre e il Matto il suo Fuoco Spirituale, la visione unitaria dello Spirito.

Successivamente, la scuola esoterica inglese invertì – rispetto alla configurazione sequenziale classica dei Tarocchi – la carta VIII (la Giustizia) con la carta XI (la Forza). A questa nuova configurazione degli Arcani Maggiori venne attribuita la sequenza semantica delle lettere dell'alfabeto ebraico: la carta numerata "0" (il Matto) venne collegata alla prima lettera (Aleph), la carta numerata "I" (il Bagatto) alla seconda (Beth) e così via. Da ciò ne consegue, però, una sfasatura tra la sequenza matematica dei Tarocchi (da 0 a XXI) e la sequenza matematica delle lettere (da uno a ventidue).

Gli iniziati della scuola esoterica inglese assegnarono al primo Sentiero, l'Atu il Matto (connesso alla lettera Aleph) e all'ultimo Sentiero, l'Atu il Mondo (connesso alla lettera Thau). Da ciò ne deriva uno schema d'interpretazione del *Libro di Thoth* che possiamo definire "matristico", in quanto esso è basato su un'interpretazione matriarcale del simbolismo esoterico, infatti, il Matto rappresenta il Fuoco Spirituale presente nel Mondo che, a sua volta, rappresenta la Dea Madre, la visione dualistica della materia.

Il magista Aleister Crowley, analizzando le corrispondenze cabalistiche, decise di ritornare alla configurazione sequenziale classica dei Tarocchi e invertì, nuovamente, la carta VIII (la Forza) con la carta XI (la Giustizia), ma per mantenere la sequenza semantica delle lettere sacre dovette invertire, sull'Albero della Vita, la posizione delle carte VIII e XI. Inoltre collegò la lettera Tzaddi all'Imperatore e, di conseguenza, la lettera Hé alle Stelle. Però per mantenere la sequenza semantica delle lettere sacre dovette invertire, sull'Albero della Vita, la posizione delle carte IV (l'Imperatore) e XVII (le Stelle).

Il tentativo, da parte di Aleister Crowley, di mantenere la configurazione sequenziale classica dei Tarocchi e la sequenza semantica delle lettere è corretto, ma non è corretta l'inversione sull'Albero della Vita della posizione di quattro carte (IV, VIII, XI, XVII).

Infine, Aleister Crowley ribattezzò, in relazione al nuovo Eone di Horus, più della metà degli Arcani Maggiori: il Folle (il

Matto), il Mago (il Bagatto), la Gran Sacerdotessa (la Papessa), lo Ierofante (il Papa), gli Innamorati (l'Innamorato), l'Aggiustamento (la Giustizia), la Fortuna (la Ruota della Fortuna), la Lussuria (la Forza), l'Arte (la Temperanza), la Stella (le Stelle), l'Eone (il Giudizio) e l'Universo (il Mondo).

I Mondi e le parti dell'uomo

Nella cabbala integrata della scuola esoterica francese e inglese le dieci Sephiroth vengono divise in quattro Mondi e in queste scuole viene rispettato lo stesso schema di corrispondenze. Invece per quanto riguarda il Trimundio – Spirito, Anima, Corpo – emergono delle sostanziali differenze tra le due scuole... di tale portata che è qui inutile analizzare.

Il primo Mondo è Atziluth (Ob), il Mondo dell'Emanazione che comprende Kether.

Il secondo Mondo è Briah (Seg), il Mondo della Creazione che comprende Hokmah e Binah.

Il terzo Mondo è Yetzirah (Mah), il Mondo della Formazione che comprende Hesed, Geburah, Tiphereth, Netsah, Hod e Yesod.

Il quarto Mondo è Assiah (Ben), il Mondo dell'Azione che comprende Malkuth.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che nella cabbala le dieci Sephiroth vengono divise in tre triangoli: superno, mediano e inferiore. Questi tre triangoli – costituiti, ognuno, da tre Sephiroth – rappresentano i primi tre Mondi e l'ultima Sephirah – *pendent* – il quarto. A conferma dell'esattezza di questa suddivisione facciamo notare che il Triangolo superno è diviso da quello mediano dal Velo dell'Abisso e il mediano è diviso da quello inferiore dal Velo di Paroketh. Da ciò se ne ricava che i Mondi – tranne il quarto – devono comprendere le Sephiroth in rapporto alla "Legge dei triangoli" e alla "separazione dei Veli". Inoltre, per quanto riguarda le parti che costituiscono l'uomo, si notano delle evidenti incongruenze tra la scuola esoterica francese e

quella inglese.

Il Nome incomunicabile di Dio

Nella cabbala integrata della scuola esoterica francese il Nome incomunicabile di Dio – "Tetragrammaton" – è costituito da quattro lettere – YHVH – che vengono attribuite alle quattro Sephiroth del Pilastro mediano dell'Equilibrio. E ogni lettera rappresenta un componente della famiglia divina.

Yod corrisponde a Kether e simboleggia il Padre Superiore.

Hé corrisponde a Malkuth e simboleggia la Grande Madre inferiore.

Vau corrisponde a Tiphereth e simboleggia il Figlio.

Hé corrisponde a Yesod e simboleggia la Figlia.

Questa sequenza di lettere, in corrispondenza all'ordine di apparizione dei componenti della famiglia divina, non consente alla corrente cosmica – corrente che scende da Kether e attraverso Tiphereth e Yesod raggiunge Malkuth – di fluire regolarmente perché il flusso di energia viene interrotto, infatti, da Kether (Padre) non si può andare direttamente a Malkuth (Madre) senza passare attraverso Tiphereth (Figlio) e Yesod (Figlia).

Nella cabbala integrata della scuola esoterica inglese solo due (VH) delle quattro lettere (YHVH) del Nome incomunicabile di Dio vengono attribuite a due delle quattro Sephiroth del Pilastro mediano dell'Equilibrio. E ogni lettera rappresenta un componente della famiglia divina.

Yod corrisponde a Hokmah e simboleggia il Padre Superiore.

Hé corrisponde a Binah e simboleggia la Grande Madre inferiore.

Vau corrisponde a Tiphereth e simboleggia il Figlio.

Hé corrisponde a Malkuth e simboleggia la Figlia.

Questa sequenza di lettere, in corrispondenza all'ordine di apparizione dei componenti della famiglia divina, non consente alla corrente cosmica di fluire perché non procede da Kether e non coinvolge Yesod, infatti, il flusso della corrente cosmica scende,

soltanto, attraverso il Pilastro mediano dell'Equilibrio. Inoltre, il valore numerico del Nome incomunicabile di Dio – "Yahvéh" – dà come somma ventisei, che è la somma dei numeri delle Sephiroth che compongono la colonna centrale dell'Albero della Vita, mentre il valore numerico delle Sephiroth – Hokmah (2), Binah (3), Tiphereth (6), Malkuth (10) – attribuite ai componenti della famiglia divina dà come somma ventuno.

Aleister Crowley fu il primo magista a comprendere che la formula del Tetragrammaton – come viene comunemente intesa – è in realtà una degradazione della medesima, poiché finisce con l'apparizione della Figlia. E ciò induce a riflettere, al fine di trovare la chiave per la comprensione del giusto ordine di apparizione dei componenti della famiglia divina... ordine che consente il fluire regolare della corrente cosmica e che rivela il Nome di Dio.

Nella cabbala integrata della scuola esoterica italiana viene rivelata la corretta formula del Tetragrammaton.

Yod corrisponde a Kether e simboleggia il Padre Superiore.

Vau corrisponde a Tiphereth e simboleggia il Figlio.

Hé corrisponde a Yesod e simboleggia la Figlia.

Hé corrisponde a Malkuth e simboleggia la Grande Madre inferiore.

Questa sequenza di lettere, in corrispondenza all'ordine di apparizione dei componenti della famiglia divina, rivela il Nome di Dio (YVHH), nome che si pronuncia "Yavéheh".

A conclusione di questo capitolo possiamo notare che la principale integrazione della cabbala avviene per opera di Eliphas Levi che applicò la corretta sequenza matematica dei ventidue Atu – Arcani Maggiori dei Tarocchi – alla sequenza semantica delle ventidue lettere ebraiche. Inoltre, Aleister Crowley ribattezzò – in rapporto al nuovo Eone di Horus – più della metà degli Arcani Maggiori. Infine, abbiamo rilevato delle incongruenze tra la cabbala della scuola esoterica francese e la cabbala della scuola esoterica inglese.

5

Cabbala gnostica

La gnosi (letteralmente "conoscenza"), ossia la conoscenza della Luce di Dio, indica quel complesso di conoscenze che derivano da fonti egiziane (copte) e greco-romane, e lo gnosticismo fu quel movimento filosofico-religioso che trovò, nel II e III secolo, la sua massima diffusione ad Alessandria d'Egitto e a Roma, ma il pensiero gnostico, antecedente l'era volgare (era cristiana), trova la sua origine in quei circoli gnostici ebraici aperti al pensiero egiziano e greco-romano. Era questo il pensiero gnostico ebraico che divenne, in seguito, il pensiero gnostico cristiano.

Gli gnostici cristiani si ponevano come problematica basilare della vita quella dell'ignoranza e il suo superamento attraverso la conoscenza della verità, la verità su chi è il vero Dio, su chi siamo noi e sul mondo in cui viviamo. E i discepoli della principale scuola gnostica, definiti "gnostici sethiani", credevano che soltanto alcuni uomini, quelli appartenenti alla generazione di Seth (il terzo figlio di Adamo ed Eva), avessero in sé la scintilla divina immortale.

Verso la metà del III secolo circolavano testi sethiani che sposavano tematiche – basate su dei numeri-chiave: 12, 24, 36, 72, 360 – che ritroviamo presso gli egizi, i babilonesi, i greci, i romani e gli ebrei. Queste tematiche riguardavano, in particolar

modo, temi platonici che venivano adattati dai sethiani per la comprensione del divino, dell'uomo e dell'universo.

Il vero Dio

La nascita dell'universo fu concepita dal Dio Padre Supremo – "Kether" – che, però, essendo puro Spirito (energia non-atomica) non poté realizzarla, poiché implicava la creazione della materia (energia atomica). Egli, perciò, decise d'imprimere questa ideazione al suo aspetto complementare – "Daath" – che, tramite l'energia dell'Abisso, entrò in interazione con la Sophia Madre inferiore (Yesod), l'Emanazione ultima e più bassa di Dio (Kether) prima della creazione della materia (Malkuth).

Per gli gnostici cristiani esistevano tre aspetti di Sophia (letteralmente "Sapienza"), cioè la Sophia Madre Superiore, la Sophia Madre inferiore e la Sophia Figlia. La prima era lo Spirito Santo (in forma femminile) che veniva identificato nella Grande Madre Superiore (Binah), la manifestazione femminile più intensa della Luce di Dio. La seconda era l'Anima che veniva identificata nella Grande Madre inferiore, la manifestazione femminile meno intensa della Luce di Dio prima della creazione della materia. La terza era la forza vitale presente nel creato, che veniva identificata nella Figlia. Ella, quale manifestazione femminile meno intensa della Luce di Dio dopo la creazione della materia, venne resa manifesta – per la prima volta – a un livello maggiore di densità.

Il Punto di Oscurità (Daath), tramite l'energia dell'Abisso, entrò in interazione con la Sophia Madre inferiore e gli instillò l'angoscia e la paura di perdere la vita. Ella, a causa di questo turbamento, generò il Demiurgo (Ialdabaoth), un essere dalla "scintilla oscura" che creò l'universo.

Prima di procedere oltre è d'uopo fornire una spiegazione sulla natura del Demiurgo. Egli è "scintilla oscura" (energia dell'Abisso) e materia oscura (energia atomica) dalla quale

nacque l'universo materiale.

Apparentemente nell'universo è presente la materia atomica e tanto spazio vuoto, ma è proprio così? Sebbene la teoria dell'etere cosmico sia sbagliata – come venne dimostrato scientificamente – non è errato il suo concetto, infatti, lo stesso Albert Einstein riteneva che eliminando il concetto di "etere cosmico" rimaneva uno "spazio vuoto" inaccettabile. Ai nostri giorni, i fisici hanno risolto il dilemma con la teoria della materia oscura, una 'materia' presente nello "spazio vuoto"... la quinta essenza (etere) della materia densa (materia atomica).

Il Demiurgo, generato dalla Sophia Madre inferiore, ignorava l'esistenza della Madre (Anima) e per tale motivo era ignaro che in lui vi fosse la Luce di Dio. E la Sophia Madre inferiore, consapevole della limitatezza del figlio, creò la figlia (Sophia Figlia), la forza vitale presente nel creato.

Per gli gnostici cristiani, il Demiurgo, essendo il creatore dell'universo, era un Dio imperfetto, identico al Dio ebraico Yahvéh. E come abbiamo dimostrato il Demiurgo è "scintilla oscura" e Quinta Essenza (Etere) della materia atomica (Malkuth), pertanto non ascrivibile a Kether, bensì a Malkuth. Allora chi è il vero Dio? A questo quesito risponderemo nel terzo paragrafo di questo capitolo.

L'Albero della Conoscenza del Bene e del Male

L'Epistola di Barnaba chiama *gnosis teleia* (letteralmente "conoscenza perfetta") la comprensione dei misteri allegorici dell'Antico Testamento e uno dei temi principali lo troviamo in riferimento all'Albero della Conoscenza del Bene e del Male.

L'Albero della Conoscenza del Bene (Spirito) e del Male (materia) è un'allegoria che simboleggia la conoscenza del non-atomico (Bene) e dell'atomico (Male).

Questa conoscenza fu trasmessa dal Dio Padre Supremo – tramite la Sophia Madre inferiore – al suo aspetto riflesso, il

Serpente della Saggezza.

Prima di procedere oltre è d'uopo fornire una spiegazione sulla natura del Serpente della Saggezza. Egli è Lucifero, l'Angelo della Corona e la Corona è Kether. Pertanto Lucifero, essendo l'aspetto riflesso del Dio Padre Supremo, rappresenta il Padre che si manifesta nell'immagine del Figlio. E l'Adamo Celeste – "Adam Kadmon" – è il primo uomo fatto a immagine di Dio, quindi Lucifero è identico all'Adam Kadmon.

Inoltre, il Cristo gnostico si identifica nell'Adamo Celeste e gli gnostici credevano che il Figlio del Dio Padre Supremo avesse assunto forma di serpente, affinché Adamo ed Eva potessero scoprire che le opere del Demiurgo erano imperfette. Da ciò ne consegue che il Cristo-Luce si identifica in Lucifero (letteralmente "Portatore di Luce"), la cui stella è quella del mattino (il pianeta Venere).

Si narra, nel Vecchio Testamento, che al centro del Giardino di Eden vi era l'Albero della Conoscenza del Bene e del Male, e su di esso il frutto che era stato proibito a Adamo ed Eva, poiché Dio disse a loro: "Non dovete mangiarlo, altrimenti morirete". E qui il Serpente della Saggezza – Lucifero – fece a loro la promessa formale: "Assolutamente voi non morirete perché sa Dio che, in qualunque tempo ne mangerete, si apriranno gli occhi vostri e sarete come Dio, conoscitori del Bene e del Male".

Che cosa significa tutto ciò? Significa che il Demiurgo (Dio) non voleva che Adamo ed Eva ricevessero la "Sapienza della Morte", ossia la conoscenza dell'energia non-atomica (Bene) e dell'energia atomica (Male). Il Serpente della Saggezza, invece, voleva renderli partecipi di questa Sapienza, poiché solo così avrebbero conosciuto il vero Dio e la caducità della vita biologica. Tale conoscenza porta in sé "il germe del divenire", la possibilità di conquistare lo Stato Primordiale (energia non-atomica).

A questo punto della narrazione ci viene detto che Eva prese il frutto proibito e ne mangiò una parte… poi lo diede a Adamo e anch'egli ne mangiò. E così si aprirono i loro occhi e si accorsero

di essere nudi. Poi, Dio li scacciò dal Giardino di Eden e pose i Cherubini a custodia dell'Albero della Vita, dicendo: "Ecco l'uomo è diventato come uno di noi, quanto alla conoscenza del Bene e del Male. Guardiamo che egli non stenda la mano e non prenda anche del frutto dell'Albero della Vita, ne mangi e viva per sempre".

Che cosa significa tutto ciò? Significa che Adamo ed Eva, assaggiando la mela, ricevettero la conoscenza del Bene – il vero Dio – che permise a loro di aprire gli occhi e la conoscenza del Male – la caducità della vita biologica – che li rese vulnerabili (nudi) dinanzi alla morte. Subito, Dio li scacciò dal Paradiso, consapevole che erano diventati come lui per quanto riguardava la conoscenza dell'Albero del Bene e del Male. E pose i Cherubini a guardia dell'Albero della Vita, affinché l'uomo non potesse mangiarne i frutti e vivere per sempre, infatti, soltanto mangiando i frutti dell'Albero della Vita l'uomo potrà conquistare lo Stato Primordiale, diventando il primigenio Uomo di Luce.

Prima di procedere è d'uopo rilevare che Yahvéh (Demiurgo), essendo ascritto a Malkuth, non viene raffigurato dall'Albero della Vita, come inteso dai rabbini, bensì dall'Albero della Conoscenza del Bene e del Male.

Nel *Sepher Yetzirah* viene detto che le Emanazioni sono: "dieci e non nove, dieci e non undici". Ma questa asserzione può essere riferita, solamente, all'Albero della Conoscenza del Bene e del Male che porta dieci frutti.

L'Albero della Conoscenza del Bene e del Male è il corpo del Demiurgo, immagine dell'universo manifesto (non-atomico e atomico). Tale Albero rappresenta la conoscenza della Vita (positivo) e della Morte (negativo), della Luce (Bene) e della Tenebra (Male), di Dio (Pentacolo diritto) e del Diavolo (Pentacolo capovolto). Esso, nella sua parte destra, appare bianco (Sophia Figlia) e, nella sua parte sinistra, appare nero (Demiurgo). Il bianco rappresenta la forza della vita e il nero la forza della morte.

Nella parte destra dell'Albero vi sono cinque frutti. Essi

simboleggiano la viva Luce (Sophia Madre inferiore) del Dio Padre e la forza vitale (Sophia Figlia) che si manifesta in quattro aspetti, relativi ai quattro elementi. È questa la conoscenza dei cinque frutti del Bene di cui la Sophia Madre inferiore è il primo.

Nella parte sinistra dell'Albero vi sono cinque frutti. Essi simboleggiano la materia oscura (Demiurgo) e i quattro elementi (aria, fuoco, acqua, terra) che derivano da essa. È questa la conoscenza dei cinque frutti del Male di cui il Demiurgo è il primo.

L'Albero della Vita

Nel *Timeo* (360 a.C.) di Platone si asserisce che l'universo ha forma di dodecaedro. Questa idea, certamente, non nasce con Platone, ma viene menzionata per la prima volta nei suoi scritti.

Il dodecaedro – quinto solido platonico – rappresenta la forma dell'universo nella sua interezza, o più esattamente l'impalcatura per mezzo della quale viene costruito l'universo sferico e la sfera è l'espressione tridimensionale del cerchio, la cui divisione naturale – partendo dal punto al centro del cerchio – è in dodici, infatti, la stessa divisione del tempo si basa sul percorso del Sole attraverso le dodici case dello zodiaco. In pratica, il circolo zodiacale (360°) è diviso in dodici settori uguali e ogni settore (casa) è contraddistinto da uno dei dodici segni zodiacali (il nome delle costellazioni). Inoltre ogni settore è diviso in tre parti uguali – una centrale e due laterali – per un totale di trentasei parti (decani), dodici principali e ventiquattro secondarie.

Ora, nella stessa cabbala ebraica, l'Uomo primigenio (Adam Kadmon) è una sfera – espressione tridimensionale del cerchio – e quindi necessariamente il suo corpo deve essere costituito da trentasei (12+24) parti. E dato che l'Albero della Vita è il corpo dell'Uomo primigenio, ne consegue che lo stesso Albero è costituito da dodici Sfere e da ventiquattro Sentieri. È questa la ricezione – "Cabbala" – originaria da me definita "Cabbala

gnostica".

Prima di procedere è d'uopo rilevare che l'Uomo primigenio (Adamo Celeste) rappresenta l'immagine del vero Dio (Kether), infatti, viene ascritto alla Sfera di Kether, mentre la sua controparte umana (Adamo terrestre) viene ascritta alla Sfera di Malkuth. Inoltre, l'Uomo primigenio viene raffigurato dall'Albero della Vita, costituito da dodici Sfere (dodecaedro) e ventiquattro Sentieri, ma sull'Albero si trova anche una tredicesima Sfera (punto al centro del dodecaedro), la falsa Sfera dell'Abisso. Infine l'intera immagine dell'Albero della Vita (universo sferico) è il corpo dell'Adamo Celeste, il quattordicesimo.

Nell'Antico Testamento è detto che Abramo (XIX secolo a.C.) ebbe due figli, Isacco e Ismaele. Il figlio di Isacco fu Giacobbe (chiamato anche Israel) che ebbe dodici figli maschi, i capostipiti delle dodici tribù di Israele (Ruben, Simeone, Levi, Giuda, Dan, Neftali, Gad, Asher, Issachar, Zabulon, Giuseppe, Beniamino), ma nell'Antico Testamento viene anche detto che Giacobbe ebbe una figlia femmina: Dina gemella di Dan, la capostipite della tredicesima tribù.

Analogamente, nel Nuovo Testamento è detto che Gesù ebbe dodici discepoli (Pietro, Andrea, Giacomo, Giovanni, Filippo, Bartolomeo, Tommaso, Matteo, Giacomo, Taddeo, Simone, Giuda), ma dobbiamo prendere in considerazione un tredicesimo discepolo: Maria Maddalena.

E ancora, presso gli antichi greci troviamo Zeus e i dodici principali dèi dell'Olimpo (Poseidone, Efesto, Apollo, Ares, Hermes, Dioniso, Hera, Afrodite, Artemide, Atena, Hestia, Demetra), ma appartenente all'Olimpo vi era un tredicesimo dio che, però, preferiva stare negli inferi: Ade.

A questo punto possiamo dichiarare che i dodici figli di Giacobbe, i dodici discepoli di Gesù e i dodici dèi dell'Olimpo possono essere connessi alla forma del dodecaedro, mentre Dina, Maria Maddalena e Ade possono essere connessi al punto situato al centro del dodecaedro, il tredicesimo. Infine possiamo

dichiarare che Giacobbe, Gesù e Zeus rappresentano l'universo sferico, il quattordicesimo.

A conclusione di questo capitolo possiamo affermare che, come sostenevano gli gnostici cristiani, il Demiurgo – "Yahvéh" – è un Dio imperfetto, di Morte e di Tenebra. Egli viene raffigurato dall'Albero della Conoscenza del Bene e del Male e pertanto non è il vero Dio.

L'autentico Dio – "Adam Kadmon" – è un Dio perfetto, d'Immortalità e di Luce. Egli viene raffigurato dall'Albero della Vita, il dodecaedro inserito nella sfera con al centro un punto.

6

Cabbala gnostica integrata

Abbiamo appurato, nel precedente capitolo, che la cabbala gnostica è il fondamento su cui si è sviluppato il pensiero gnostico cristiano. Inoltre abbiamo appurato, nei precedenti capitoli, che la cabbala tradizionale – scritta e orale – è il fondamento su cui si è sviluppata la cabbala integrata della scuola esoterica italiana.

In questo capitolo tratteremo la cabbala gnostica integrata della scuola esoterica italiana, derivata – nel XXI secolo – dall'integrazione tra la cabbala gnostica e la cabbala integrata (scuola esoterica italiana).

La Non-Esistenza

Nella cabbala gnostica integrata, come anche nella cabbala tradizionale, il triplice Velo della Non-Esistenza è costituito dal Nulla (Ain), dal Senza Limite (Ain Soph) e dalla Luce Illimitata (Ain Soph Aur).

Il Nulla è la concezione dello spazio vuoto – la divinità increata – contenente al suo centro la divinità, un nucleo di energia che è sempre esistito e che non è mai stato generato, il Dio Primordiale. Il Senza Limite, invece, è la concezione dello

spazio infinito che indica la natura del Nulla. E dal centro del Dio Primordiale, nell'oscurità del Senza Limite, scaturì la prima Scintilla di Luce (Aoùr) che si espanse nell'universo, divenendo la Luce Illimitata (Ain Soph Aur). Quest'ultima rappresenta il passaggio tra la Non-Esistenza e l'Esistenza.

L'Esistenza

Nella cabbala gnostica integrata è noto che la Luce Illimitata (Ain Soph Aur), dopo essersi espansa nell'universo, cominciò immediatamente a comprimersi – diminuendo d'intensità – fino a concentrarsi in un Punto Primale di Oscurità che avvolse il Dio Primordiale. Questo Punto è noto – nella scuola esoterica italiana – come "l'Antico di Giorni Universale".

Il Dio Primordiale generò, attorno al Punto Primale di Oscurità, un Velo nero – energia abissale – che venne stimolato dall'Antico di Giorni Universale. Il Velo nero, così stimolato, diffuse nell'universo – nella materia oscura – la Luce nera. Essa è conosciuta – nella scuola esoterica italiana – come "il Grande Illusore della Forma", raffigurato dal Demiurgo nel suo aspetto negativo, l'Illusore del mondo materiale.

Inoltre, il Dio Primordiale diffuse, attraverso l'Antico di Giorni Universale e il Velo nero, una Luce bianca che si propagò nell'universo. Questa Luce è conosciuta – nella scuola esoterica italiana – come "il Moderno di Giorni Universale".

Infine, dalla Quinta Essenza (materia oscura) della materia densa furono generati i quattro elementi dell'universo materiale. Essa è conosciuta – nella scuola esoterica italiana – come "il Grande Plasmatore della Materia", raffigurato dal Demiurgo nel suo aspetto positivo, il Creatore dell'universo materiale.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che nella realtà dell'universo viene diffusa la Luce nera (il Grande Illusore della Forma) e la Luce bianca (il Moderno di Giorni Universale). Inoltre ogni pianeta contiene al suo centro un nucleo energetico,

una “scintilla” del Dio Primordiale. Tale “scintilla” – in una delle sue funzioni – crea attorno al pianeta degli strati *energetici,* simili agli strati della cipolla, le Sfere (Sephiroth) dell’Albero della Vita.

La Sophia

Nella cabbala gnostica integrata è risaputo che la nascita dell’universo venne concepita dal Dio Primordiale, dal cui centro scaturì la Luce (Aoùr) che si espanse nello spazio illimitato. A questa Luce Illimitata (Ain Soph Aur) è assimilata – nella scuola esoterica italiana – la concezione della Sophia Madre Universale (Shekinah), la Grande Madre Universale.

In seguito, il Dio Primordiale diffuse, attraverso l’Antico di Giorni Universale e il Velo nero, la Luce bianca nell’universo. A questa Luce, meno intensa rispetto la Luce Illimitata, è assimilata – nella scuola esoterica italiana – la concezione della Sophia Madre inferiore, la Grande Madre inferiore. Ella è l’Anima bianca che compenetra ogni forma di vita presente nell’universo.

Inoltre, il Demiurgo – la materia oscura in cui è presente la Luce nera – creò la materia (i quattro elementi) che cominciò a espandersi nello spazio. A questa materia è assimilata – nella scuola esoterica italiana – la concezione della Sophia Madre terrestre, la Madre terrestre.

Infine, la Sophia Madre inferiore generò l’energia – forza vitale – che si diffuse nella materia (i quattro elementi). A questa energia, più densa rispetto la Luce bianca, è assimilata – nella scuola esoterica italiana – la concezione della Sophia Figlia.

L’Albero della Vita macro-microcosmico

Nella cabbala gnostica integrata l’Albero della Vita macro-microcosmico è il corpo dell’Uomo primigenio (Adam Kadmon), un diagramma geometrico costituito da dodici Sfere, dalla falsa

Sfera dell'Abisso e da ventiquattro Sentieri. Nel diagramma le dodici Sfere sono collegate da ventiquattro linee (Sentieri) e sono ordinate dall'alto in basso in tre colonne: due laterali (Pilastro destro e Pilastro sinistro) e una centrale (Pilastro mediano). Ogni Colonna è formata da quattro Sfere (Sephiroth) e dietro quella centrale (Pilastro mediano) troviamo la falsa Sfera dell'Abisso.

Le dodici Sfere e i ventiquattro Sentieri creano le "Trentasei Vie" che consentono all'uomo d'intraprendere il viaggio evolutivo, percorrendo in ascesa i ventiquattro Sentieri.

Prima di procedere oltre è d'uopo ricordare che il viaggio evolutivo dell'uomo procede dal basso verso l'alto, dalla Sfera del Regno (Malkuth) alla Sfera della Corona (Kether). Questo processo evolutivo rispecchia la visione micro-macrocosmica dell'uomo, rispetto alla visione macro-microcosmica dell'Albero della Vita, in cui le Sfere procedono dall'alto verso il basso, dalla Sfera della Corona (Kether) alla Sfera del Regno (Malkuth).

Le Sfere dell'Albero della Vita

Regno (Malkuth), la dodicesima Sfera. Essa rappresenta la Madre terrestre (la divinità dei quattro elementi), la Sposa della Corona (Kether). Inoltre questa Sfera rappresenta anche la Grande Madre inferiore (la divinità-Anima). Sull'Albero della Vita è posta alla base del Pilastro mediano dell'Equilibrio.

Fondazione (Yesod), l'undicesima Sfera. Essa rappresenta la Dea-Figlia (la divinità degli stati emozionali), la Sposa della Bellezza (Tiphereth). Sull'Albero della Vita è posta nel Pilastro mediano dell'Equilibrio, nel Triangolo inferiore che comprende la nona, la decima e l'undicesima Sfera.

Splendore (Hod), la decima Sfera. Essa rappresenta il Dio-Figlio inferiore (la divinità delle facoltà mentali). Sull'Albero della Vita è collocata alla base del Pilastro destro – positivo, maschile – della Severità, nel Triangolo inferiore che comprende la nona, la decima e l'undicesima Sfera.

Vittoria (Netsah), la nona Sfera. Essa rappresenta la Figlia Primogenita (la divinità della tenerezza), attinente alla Grazia (Hensod). Sull'Albero della Vita è posta alla base del Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Grazia, nel Triangolo inferiore che comprende la nona, la decima e l'undicesima Sfera.

Forza (Geburah), l'ottava Sfera. Essa rappresenta il Dio-Figlio (la divinità che punisce). Sull'Albero della Vita è collocata nel Pilastro destro – positivo, maschile – della Severità, nell'asse centrale orizzontale che comprende la sesta, la settima e l'ottava Sfera.

Misericordia (Hesed), la settima Sfera. Essa rappresenta il Dio-Dea (la divinità ricettiva che dona amore), la dualità. Sull'Albero della Vita è posta nel Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Grazia, nell'asse centrale orizzontale che comprende la sesta, la settima e l'ottava Sfera.

Sopra la Forza e la Misericordia troviamo il Velo del Portale (il Velo di Paroketh) che separa le prime sei Sfere dal Triangolo mediano.

Bellezza (Tiphereth), la sesta Sfera. Essa rappresenta il Dio-Figlio Mediatore (la divinità che media tra le sei Sfere superiori e le sei inferiori). Sull'Albero della Vita è collocata nel Pilastro mediano dell'Equilibrio, nell'asse centrale orizzontale che comprende la sesta, la settima e l'ottava Sfera. Inoltre si trova nel Triangolo mediano che comprende la quarta, la quinta e la sesta Sfera.

Severità (Kymod), la quinta Sfera. Essa dà il nome al Pilastro destro e rappresenta il Dio-Figlio Superiore (la divinità che giudica). Sull'Albero della Vita è collocata nel Pilastro destro – positivo, maschile – della Severità, nel Triangolo mediano che comprende la quarta, la quinta e la sesta Sfera.

Grazia (Hensod), la quarta Sfera. Essa dà il nome al Pilastro sinistro e rappresenta la Madre Superiore (la Madre feconda). Sull'Albero della Vita è posta nel Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Grazia, nel Triangolo mediano che comprende la quarta, la quinta e la sesta Sfera.

Sopra la Severità e la Grazia troviamo il Velo dell'Abisso

che separa le prime nove Sfere dal Triangolo superno.

Saggezza (Hokmah), la terza Sfera. Essa rappresenta il Logos (il Figlio Primogenito), affine alla Corona (Kether). Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro destro – positivo, maschile – della Severità, nel Triangolo superno che comprende la prima, la seconda e la terza Sfera.

Comprensione (Binah), la seconda Sfera. Essa rappresenta la Grande Madre Superiore (la Madre Celeste). Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro sinistro – negativo, femminile – della Grazia, nel Triangolo superno che comprende la prima, la seconda e la terza Sfera.

Corona (Kether), la prima Sfera. Essa rappresenta il Dio Padre Supremo (il Padre Celeste), l'Unità. Sull'Albero della Vita è posta in cima al Pilastro mediano dell'Equilibrio, nel Triangolo superno che comprende la prima, la seconda e la terza Sfera.

Conoscenza (Daath), la falsa Sfera dell'Abisso. Tale sfera rappresenta il Dio Padre (il Padre Oscuro), il complemento della Corona (Kether). Sull'Albero della Vita è posta dietro il Pilastro mediano dell'Equilibrio.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che alla Corona (Kether) e alla Conoscenza (Daath) sono attribuiti – nella cabbala gnostica integrata – alcuni appellativi. La Corona è conosciuta come: "Moderno di Giorni", "Tre Teste Bianche", "Sommo Dio", "Egli". La Conoscenza, invece, è conosciuta come: "Antico di Giorni", "Testa Nera", "Dio Oscuro".

Il Moderno di Giorni – Moderno Uno – viene raffigurato da tre teste bianche con lo stesso volto e rappresenta il ternario che si esprime nell'unità. Invece l'Antico di Giorni – Antico Uno – viene raffigurato da una testa nera dai tre volti e rappresenta l'unità che si esprime nel ternario.

Infine dobbiamo rilevare che il titolo più alto del Moderno Uno è Hua (letteralmente "Egli"). Da ciò se ne deduce che "Egli" è attinente a "Colui che era, che è, che sarà", "Colui che è Eterno". Pertanto, "Egli" è passato, presente e futuro (le tre teste bianche), e insieme costituiscono un *unicum* eterno (lo stesso volto), l'eterno

presente.

I Mondi dell'Albero della Vita e le parti dell'uomo

Nella cabbala gnostica integrata le dodici Sfere (Sephiroth) vengono divise in quattro Mondi e a esse corrispondono le quattro parti che costituiscono l'uomo. Inoltre, alla falsa Sfera dell'Abisso corrisponde il quinto Mondo e a essa viene attribuita la concezione dello Spirito.

Il primo Mondo è quello dell'Emanazione (Atziluth – Ob) che comprende la Corona (Kether), la Comprensione (Binah) e la Saggezza (Hokmah). A queste tre Sfere corrisponde la sfera dell'intelletto (mente).

Il secondo Mondo è quello della Creazione (Briah – Seg) che comprende la Grazia (Hensod), la Severità (Kymod) e la Bellezza (Tiphereth). A queste tre Sfere corrisponde la sfera dei sentimenti (anima).

Il terzo Mondo è quello della Formazione (Yetzirah – Mah) che comprende la Misericordia (Hesed), la Forza (Geburah), la Vittoria (Netsah), lo Splendore (Hod) e la Fondazione (Yesod). A queste cinque Sfere corrisponde la sfera delle emozioni (psiche).

Il quarto Mondo è quello dell'Azione (Assiah – Ben) che comprende il Regno (Malkuth). A questa Sfera corrisponde la sfera dell'istinto (corpo).

Il quinto Mondo – il Mondo zero – è quello dell'Espansione (Vhall – Ak), che comprende la Conoscenza (Daath). A questa Sfera corrisponde l'unione della coscienza pura individuale con la coscienza pura collettiva (Spirito), l'unione dello Spirito individuale con il Dio Padre (Antico di Giorni).

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che nella cabbala gnostica integrata le prime undici Sfere vengono divise in tre triangoli (superno, mediano e inferiore) e un'asse centrale orizzontale. Quest'ultimo è costituito da tre Sfere, come pure ciascuno dei tre triangoli. Quuesti triangoli e l'asse orizzontale

rappresentano i primi tre Mondi, l'ultima Sfera (la dodicesima) il quarto, e la falsa Sfera dell'Abisso (la tredicesima) il quinto. A conferma dell'esattezza di questa suddivisione facciamo notare che il Triangolo superno è diviso da quello mediano dal Velo dell'Abisso e il mediano è diviso da quello inferiore dal Velo del Portale (il Velo di Paroketh). Inoltre, la Sfera al centro dell'asse orizzontale appartiene al Triangolo mediano sopra il Velo del Portale, mentre le Sfere laterali si collocano sotto di esso. Da ciò ne deriva che la Sfera della Bellezza (Tiphereth), il vertice inferiore centrale del Triangolo mediano e il centro dell'asse orizzontale, è il punto centrale di equilibrio, l'Uomo nel mezzo dell'Albero della Vita.

A questo punto si deduce che i Mondi – tranne il quarto e il quinto – devono comprendere le Sfere in rapporto a due leggi: la prima riguarda le Sfere in rapporto alla "Legge dei triangoli" e alla "separazione dei Veli", mentre la seconda riguarda le Sfere in rapporto alla "Legge dell'asse orizzontale" – Legge dell'Equilibrio – e alla "separazione del Velo del Portale".

Infine facciamo notare che la Sfera del Regno – il quarto Mondo – è un *pendent* rispetto all'Albero della Vita, poiché in essa sono presenti i cinque frutti del Bene (Spirito) e i cinque frutti del Male (materia).

I Sentieri dell'Albero della Vita

Nella cabbala gnostica integrata i ventiquattro Sentieri connettono le dodici Sfere e rappresentano i rapporti di reciprocità e d'interrelazione tra esse. A ogni Sentiero viene associata una delle ventiquattro lettere dell'alfabeto italiano (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, X, Z), le ventuno ufficiali più le lettere J (un tempo in uso nell'alfabeto italiano), K (lettera greca usata nella lingua italiana) e X (lettera pervenuta dal greco e dal latino e un tempo in uso nella lingua italiana). Inoltre ogni lettera ha un valore numerico e quando compaiono nelle parole le lettere Y e W (non utilizzate nella lingua italiana)

si utilizzano, comunque, i loro valori corrispondenti. Infine a queste ventiquattro lettere vengono attribuiti i dodici Pianeti e i dodici Segni zodiacali.

I Sentieri dell'Albero della Vita macro-microcosmico – nella visione micro-macrocosmica dell'uomo – procedono dal basso verso l'alto, con una progressione sequenziale. Il primo Sentiero (riflette il potere della lettera A) connette il Regno (Malkuth) alla Fondazione (Yesod). Poi, gradualmente, si ascende fino a connettere la Comprensione (Binah) alla Corona (Kether) con il ventiquattresimo Sentiero (riflette il potere della lettera Z).

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che nel *Sepher Yetzirah* alle ventidue lettere dell'alfabeto ebraico vengono attribuite delle corrispondenze: i tre Elementi attivi, i sette Pianeti sacri, i dodici Segni dello Zodiaco.

I tre Elementi attivi (Aria, Acqua, Fuoco) corrispondono alle tre lettere Madri (Aleph, Mem, Shin), i sette Pianeti sacri (Luna, Mercurio, Venere, Marte, Giove, Sole, Saturno) alle sette lettere Doppie (Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Pé, Resh, Thau) e i dodici Segni zodiacali (Ariete, Toro, Gemelli, Cancro, Leone, Vergine, Bilancia, Scorpione, Sagittario, Capricorno, Acquario, Pesci) alle dodici lettere Semplici (Hé, Vau, Zain, Cheth, Teth, Yod, Lamed, Nun, Samekh, Ayin, Tzaddi, Qoph).

Nella cabbala tradizionale vediamo che vengono presi in considerazione i tre Elementi attivi, ma gli Elementi sono quattro (Aria, Fuoco, Acqua, Terra) e prendendo in considerazione la Quinta Essenza (Etere) ve ne sono cinque. Questi Elementi, rispetto all'Albero della Conoscenza del Bene e del Male, si riferiscono ai cinque frutti del Male. Nella cabbala integrata, invece, i tre Elementi attivi vengono attribuiti ai Sentieri, ma gli Elementi sono cinque. E dato che i cinque Elementi sono tutti attribuiti alla Sfera del Regno (l'Albero della Conoscenza del Bene e del Male è ascritto a Malkuth) non possono essere attribuiti ai Sentieri.

Inoltre, sempre nella cabbala tradizionale, vengono presi in considerazione, oltre ai dodici Segni zodiacali, i sette Pianeti

sacri, ma i Pianeti sono dodici (Luna, Mercurio, Venere, Marte, Giove, Sole, Urano, Nettuno, Saturno, Plutone, Eris, Sedna), infatti, agli inizi di questo secolo gli astronomi hanno scoperto altri due pianeti: UB313 (Eris) e VB12 (Sedna), appartenenti al Sistema Solare. Questi due Pianeti erano già noti – negli ultimi decenni del XX secolo – come Plutone B e Plutone C agli iniziati della scuola esoterica italiana. Infine si deve tenere presente che il Sole e la Luna – nella cabbala gnostica integrata – vengono considerati Pianeti sacri.

I Tarocchi

Nella cabbala gnostica integrata ai ventiquattro Sentieri dell'Albero della Vita vengono attribuiti i ventiquattro Arcani Maggiori dei Tarocchi, ventiquattro Figure – Trionfi, Lame, Atu, Chiavi – che esprimono in forma pittorica le caratteristiche dei Sentieri.

La configurazione sequenziale attuale dei Tarocchi – il *Libro di Thoth* – è la seguente: I. Il Mago, II. La Gran Sacerdotessa, III. L'Imperatore, IV. L'Imperatrice, V. Lo Ierofante, VI. Gli Amanti, VII. Il Carro, VIII. L'Eremita, IX. L'Aggiustamento, X. La Ruota della Fortuna, XI. La Lussuria, XII. L'Appeso, XIII. La Morte, XIV. L'Arte, XV. Il Diavolo, XVI. La Torre, XVII. Le Stelle, XVIII. La Regina, XIX. Il Principe, XX. La Luna, XXI. Il Matto, XXII. Il Sole, XXIII. L'Eone, XXIV. L'Universo.

La scuola esoterica italiana usa la configurazione sequenziale dei Tarocchi come applicata da Eliphas Levi Zahed, aggiungendo due nuove carte. Dopo l'Atu XVII (Le Stelle) vengono aggiunte le carte XVIII (La Regina) e XIX (Il Principe). In questo modo, gli Atu XVIII (La Luna) e XIX (Il Sole) diventano le carte XX e XXII, e gli Atu XX (Il Giudizio) e XXII (Il Mondo) diventano le carte XXIII (L'Eone) e XXIV (L'Universo).

Nella scuola esoterica italiana la prima Figura (Il Mago) è collegata alla prima lettera dell'alfabeto italiano (A), la seconda alla seconda e così via. In questo modo si scopre una nuova

sequenza matematica degli Arcani Maggiori – numerandoli da I a XXIV – che si allinea, perfettamente, alla sequenza semantica delle lettere italiane.

Gli iniziati della scuola esoterica italiana assegnano al primo Sentiero l'Atu il Mago (connesso alla lettera A) e all'ultimo l'Atu l'Universo (connesso alla lettera Z). Da ciò ne deriva uno schema d'interpretazione del *Libro di Thoth* che possiamo definire "fitristico", in quanto esso è basato su un'interpretazione fitriarcale del simbolismo esoterico, infatti, il Mago rappresenta il Dio Padre e l'Universo la Dea Madre, il Punto inserito nella Circonferenza, la visione ternaria della trascendenza dell'unione dello Spirito con la materia.

L'Albero della Morte microcosmico

Nella cabbala gnostica integrata l'Albero della Morte microcosmico, in cui risiedono le potenze demoniache, è il corpo del Diavolo. Questo Albero è l'ombra proiettata dietro e sotto l'Albero della Vita macro-microcosmico. Esso viene rappresentato da un diagramma geometrico, costituito da tredici Sfere negative (Qliphoth) e da ventisei Sentieri negativi (Celle). Nel diagramma le tredici Sfere negative (gusci) sono collegate da ventisei linee (Sentieri negativi) e sono ordinate dal basso all'alto in tre colonne: due laterali (Pilastro destro e Pilastro sinistro) formate ciascuna da quattro Sfere negative, e una centrale (Pilastro mediano) formata da cinque Sfere negative.

Le tredici Sfere negative assieme alle ventisei Celle formano le "Trentanove false Vie" che consentono all'uomo d'intraprendere il viaggio infero, percorrendo in discesa le ventisei Celle.

Prima di procedere oltre è d'uopo rilevare che nella realtà di ciascun pianeta la "scintilla" del Dio Primordiale – presente al centro di ogni corpo celeste – genera l'Antico di Giorni sub-terrestre e il Grande Illusore della Forma sub-terrestre (il Diavolo). Quest'ultimo è un Velo nero che diffonde la propria Luce nera

(energia abissale) all'interno del pianeta. Inoltre, la "scintilla" del Dio Primordiale – attraverso l'Antico di Giorni sub-terrestre e il Velo nero – diffonde, sempre all'interno del pianeta, una Luce bianca, il Moderno di Giorni sub-terrestre.

Le Sfere negative dell'Albero della Morte

Prima d'incominciare l'analisi delle tredici Sfere negative (Qliphoth) è d'uopo rilevare che la loro manifestazione procede dal basso verso l'alto, dalla Sfera negativa di NUH alla Sfera negativa di FERAH. Questo modo di procedere risulta essere una visione microcosmica, poiché il Diavolo – il Grande Illusore della Forma – sta in basso e guarda l'uomo che sta in alto. E dato che la prima Sfera negativa (Qliphah) è l'ombra della Conoscenza (Daath), appare evidente che la testa del Diavolo si trova in basso con i piedi in alto. Pertanto il Diavolo è il riflesso capovolto dell'uomo e ciò ci consente di dichiarare che le Sfere negative del Pilastro destro e sinistro dell'Albero coincidono con la destra e la sinistra di chi guarda. Il viaggio infero dell'uomo, invece, procede dall'alto verso il basso, dalla Sfera negativa di FERAH alla Sfera negativa di NUH. Questo processo infero rispecchia la visione macrocosmica dell'uomo, poiché l'uomo sta in alto e guarda il Diavolo che sta in basso.

Qui, di seguito, vengono presentate le tredici Sfere negative dell'Albero della Morte microcosmico.

NUH (Soglia della Morte), la prima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Conoscenza (Daath) e sull'Albero della Morte è collocata nel punto più profondo del Pilastro mediano.

KARIH (Follia), la seconda Sfera negativa. Essa è l'ombra della Corona (Kether) e sull'Albero della Morte è posta nel Pilastro mediano, ma un po' più in alto rispetto alla prima Sfera negativa.

VERJASh (Avidità), la terza Sfera negativa. Essa è l'ombra della Comprensione (Binah) e sull'Albero della Morte è situata

nel punto più basso del Pilastro sinistro, ma un po' più in alto rispetto alla seconda Sfera negativa.

JAUCH (Paura), la quarta Sfera negativa. Essa è l'ombra della Saggezza (Hokmah) e sull'Albero della Morte è collocata nel punto più basso del Pilastro destro, alla stessa altezza della terza Sfera negativa.

FHYDOR (Desiderio), la quinta Sfera negativa. Essa è l'ombra della Grazia (Hensod) e sull'Albero della Morte è posta nel Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto alla terza e alla quarta Sfera negativa.

RAUCH (Solitudine), la sesta Sfera negativa. Essa è l'ombra della Severità (Kymod) e sull'Albero della Morte è collocata nel Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto alla quinta Sfera negativa.

KYADER (Aridità), la settima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Bellezza (Tiphereth) e sull'Albero della Morte è collocata nel Pilastro destro, alla stessa altezza della sesta Sfera negativa.

QADESh (Stanchezza), l'ottava Sfera negativa. Essa è l'ombra della Misericordia (Hesed) e sull'Albero della Morte è collocata nel Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto alla sesta e alla settima Sfera negativa.

AARESh (Sfiducia), la nona Sfera negativa. Essa è l'ombra della Forza (Geburah) e sull'Albero della Morte è posizionata nel Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto all'ottava Sfera negativa.

RJAH (Illusione), la decima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Vittoria (Netsah) e sull'Albero della Morte è collocata nel Pilastro destro, alla stessa altezza della nona Sfera negativa.

RYLEH (Impedimento), l'undicesima Sfera negativa. Essa è l'ombra dello Splendore (Hod) e sull'Albero della Morte è posta nel punto più alto del Pilastro sinistro, un po' più in alto rispetto alla nona Sfera negativa.

RAHJAH (Vuoto), la dodicesima Sfera negativa. Essa è l'ombra della Fondazione (Yesod) e sull'Albero della Morte è situata nel punto più alto del Pilastro destro, alla stessa altezza dell'undicesima Sfera negativa.

FERAH (Desolazione), la tredicesima Sfera negativa. Essa è l'ombra del Regno (Malkuth) e sull'Albero della Morte è collocata nel punto più alto del Pilastro mediano, un po' più in alto rispetto all'undicesima e alla dodicesima Sfera negativa.

I Sentieri negativi dell'Albero della Morte

I ventisei Sentieri negativi (Celle) connettono le tredici Sfere negative (Gusci) e possiedono, ognuno, una porta d'entrata ma non una d'uscita. E dato che la manifestazione delle Sfere negative procede verso l'alto è ovvio che il primo Sentiero negativo vada dalla tredicesima Sfera negativa (NUH) alla dodicesima (KARIH). Poi si ascende, gradualmente, fino al ventiseiesimo Sentiero negativo che va dalla seconda Sfera negativa (RAHJAH) alla prima (FERAH).

A ciascuna Cella è attribuito un Genio negativo, il cui nome è anche il nome della Cella. Inoltre a ogni Cella è associata una lettera dell'alfabeto inglese.

Di seguito vengono presentate le ventisei Celle dell'Albero della Morte microcosmico.

Rosslin – La prima Cella a cui è associata la lettera A.
Fior – La seconda Cella a cui è associata la lettera B.
Chieranti – La terza Cella a cui è associata la lettera C.
Niomè – La quarta Cella a cui è associata la lettera D.
Indior – La quinta Cella a cui è associata la lettera E.
Vistriav – La sesta Cella a cui è associata la lettera F.
Naste – La settima Cella a cui è associata la lettera G.
Provisiac – L'ottava Cella a cui è associata la lettera H.
Sarim – La nona Cella a cui è associata la lettera I.
Niv – La decima Cella a cui è associata la lettera J.
Quilph – L'undicesima Cella a cui è associata la lettera K.
Dacor – La dodicesima Cella a cui è associata la lettera L.
Safire – La tredicesima Cella a cui è associata la lettera M.
Rijn – La quattordicesima Cella a cui è associata la lettera N.

Nijr – La quindicesima Cella a cui è associata la lettera O.
Sfy-ru – La sedicesima Cella a cui è associata la lettera P.
Pynsl-yin – La diciassettesima Cella a cui è associata la lettera Q.
Niyorm – La diciottesima Cella a cui è associata la lettera R.
Minoce – La diciannovesima Cella a cui è associata la lettera S.
Serinav – La ventesima Cella a cui è associata la lettera T.
Eelvhy – La ventunesima Cella a cui è associata la lettera U.
Ill-ni – La ventiduesima Cella a cui è associata la lettera V.
Ermines – La ventitreesima Cella a cui è associata la lettera W.
Siirmn – La ventiquattresima Cella a cui è associata la lettera X.
Nersioln – La venticinquesima Cella a cui è associata la lettera Y.
Selphy – La ventiseiesima Cella a cui è associata la lettera Z.

L'Albero del Bene e del Male

Nella cabbala gnostica integrata è noto che l'Albero della Conoscenza del Bene e del Male è il corpo del Demiurgo, immagine dell'universo manifesto (non-atomico e atomico). Questo Albero, nella sua parte destra appare bianco e nella sua parte sinistra appare nero. Il bianco rappresenta la forza della vita (la Sophia Figlia) e il nero la forza della morte (il Demiurgo nel suo aspetto negativo).

Nella parte destra dell'Albero vi sono cinque frutti. Essi simboleggiano la viva Luce (Sophia Madre inferiore) del Dio Primordiale e la forza vitale (Sophia Figlia) che si manifesta in quattro aspetti, relativi ai quattro elementi. È questa la conoscenza dei cinque frutti del Bene di cui la Sophia Madre inferiore è il primo.

Nella parte sinistra dell'Albero vi sono cinque frutti. Essi simboleggiano la materia oscura (il Demiurgo nel suo aspetto positivo) e i quattro elementi che derivano da essa. È questa la

conoscenza dei cinque frutti del Male di cui il Demiurgo è il primo.

Prima di procedere oltre è d'uopo precisare che i cinque frutti (materia atomica) alla sinistra dell'Albero non sono in se stessi il Male, infatti, il primo frutto (materia oscura) è il Grande Plasmatore della Materia ed essendo il Creatore dell'universo materiale non può e non deve essere inteso in senso negativo. Pertanto anche gli altri quattro frutti (quattro elementi) da lui generati non possono e non devono essere intesi negativamente, ma nel Grande Plasmatore della Materia (il Demiurgo nel suo aspetto positivo) è presente il Grande Illusore della Forma (il Demiurgo nel suo aspetto negativo), mentre nei quattro elementi è presente la Sophia Madre inferiore. Il primo può essere visto come l'Anima nera della materia oscura e la seconda come l'Anima bianca della materia densa.

Da tutto ciò ne consegue che il primo frutto della parte sinistra dell'Albero è sotto l'influsso diretto del Grande Illusore della Forma, mentre gli altri quattro sono sotto il suo influsso indiretto. Inoltre, questi ultimi sono sotto l'influsso diretto della Sophia Madre inferiore. Pertanto il vero Male va rintracciato, unicamente, nella parte sinistra dell'Albero, parte che rappresenta la forza della morte, il Grande Nemico che deve essere affrontato e vinto.

Il vero Nome di Dio

Nella cabbala gnostica integrata il vero Nome di Dio – Tetragrammaton – è costituito da quattro lettere che vengono attribuite alle quattro Sfere del Pilastro mediano dell'Equilibrio. E la somma totale dei numeri di queste quattro Sfere dà trenta: Corona (1), Bellezza (6), Fondazione (11), Regno (12). Inoltre, ogni lettera rappresenta un membro della famiglia divina e il corretto ordine di apparizione dei suoi componenti consente il fluire regolare della corrente cosmica.

Il Padre Superiore è rappresentato dalla Corona (Kether).
Il Figlio è rappresentato dalla Bellezza (Tiphereth).
La Figlia è rappresentata dalla Fondazione (Yesod).
La Grande Madre inferiore è raffigurata dal Regno (Malkuth).

Nella cabbala tradizionale ebraica tre delle quattro lettere che costituiscono il Tetragrammaton sono le stesse tre delle quattro che, nella cabbala gnostica integrata (cabbala italiana), formano il vero Nome di Dio.

La lettera ebraica Yod corrisponde a Kether e alla lettera italiana I.
La lettera ebraica Vau corrisponde a Tiphereth e alla lettera italiana V.
La lettera ebraica Hé corrisponde a Malkuth a alla lettera italiana H.

Quale sarà, dunque, la lettera italiana che va sostituita alla lettera ebraica Hé, che corrisponde a Yesod?

Sappiamo che nella cabbala tradizionale orale la somma totale dei numeri delle Sephiroth che compongono il Pilastro mediano dell'Equilibrio dà ventisei: Kether (1), Tiphereth (6), Yesod (9), Malkuth (10). E ventisei è la somma del valore numerico delle quattro lettere che costituiscono il tetragramma divino: Y (10), V (6), H (5), H (5). Inoltre sappiamo che nella cabbala gnostica integrata la somma totale dei numeri delle Sfere che compongono il Pilastro mediano dell'Equilibrio dà trenta. Pertanto, trenta dovrà essere la somma del valore numerico delle quattro lettere che costituiscono il vero Nome di Dio.

Dato che il valore numerico attribuito a tre delle quattro lettere italiane che costituiscono il nuovo Tetragrammaton è lo stesso di tre delle quattro lettere che costituiscono il Nome incomunicabile di Dio (cabbala ebraica), se ne ricava che la somma complessiva è ventuno: I (10), V (6), H (5). Ora, trenta meno ventuno fa nove... e la lettera che ha questo valore è la T. Pertanto il nuovo

tetragramma divino è composto dalle seguenti quattro lettere: IVTH.

Queste quattro lettere costituiscono il vero Nome di Dio: Iutmah. È questo il Dio Padre Supremo (il Moderno di Giorni) che è ascritto alla Corona (Kether), ma alla Corona è anche ascritto l'Uomo primigenio (Adamo Celeste, Cristo gnostico), fatto a immagine del Dio Padre Supremo. Pertanto, essendo l'Uomo primigenio un Dio d'Immortalità, il dio Iutmah rappresenta "Colui che vince il Grande Nemico", cioè Colui che vince la Forza della Morte.

A conclusione di questo capitolo possiamo dichiarare che nella cabbala gnostica integrata della scuola esoterica italiana ritroviamo, rivisitati, tutti gli argomenti basilari che si trovano nella cabbala tradizionale ebraica (scritta e orale), nella cabbala gnostica e nella cabbala integrata (scuola esoterica italiana).

Parte Ottava

Nagualismo e Ixlanismo

Nota Introduttiva

Agli inizi degli anni sessanta, Carlos Castaneda, un giovane antropologo dell'Università di California, entra in contatto con un vecchio sciamano, don Juan, un indio yaqui del Messico settentrionale. Tra il vecchio sciamano e il giovane antropologo s'instaura una relazione di amicizia, uno straordinario rapporto maestro-allievo che richiama alla memoria quello "classico" tra Socrate e Platone.

In quegli anni Carlos Castaneda comincia a registrare il suo tirocinio di "apprendista stregone" e dal sodalizio con il suo maestro nasceranno dei libri in cui descrive il suo affascinante apprendistato.

Negli anni settanta, Carlos Castaneda viene accusato di aver falsificato dati e resoconti contenuti nei suoi libri e di aver fornito di sé una biografia molto diversa, in contrasto con i dati dei documenti e delle testimonianze, ma il noto antropologo nel suo secondo libro – *Una realtà separata* – riporta, senza fare alcun mistero, ciò che don Juan gli aveva detto: "… non si deve rivelare il vero nome di uno sciamano né il luogo dove vive". E quindi non deve sorprendere che egli abbia manipolato le date, i luoghi e i nomi dei personaggi dei suoi libri.

Negli anni ottanta, Carlos Castaneda redige dei resoconti sempre più minuziosi e dettagliati e sulla scena appaiono, oltre don Juan e don Genaro, altri personaggi, dei moderni sciamani messicani e un antico stregone del Messico, conosciuto come "l'oppositore della morte".

Infine, negli anni novanta, Carlos Castaneda sviluppa un

sistema di movimenti del corpo che chiama “Tensegrità” e dichiara: “Per creare quei ‘movimenti’ mi sono ispirato ai passi magici scoperti dagli stregoni dell’antico Messico”.

Il 27 aprile 1998 Carlos Castaneda muore, come un uomo comune, alle tre del mattino e il suo corpo viene cremato a Los Angeles.

Come uomo Nagual ho deciso di presentare questo libro, affinché l’insegnamento del Nagualismo e dell’Ixlanismo possa venire trasmesso nella sua totalità, come io l’ho ricevuto – *insegnamento silenzioso* – da don Juan, il mio insegnante, e dall’oppositore della morte, il mio benefattore.

I moderni sciamani, come nel caso di don Juan, e gli antichi stregoni, come nel caso dell’oppositore della morte, hanno tre cicli. Nel primo e nel secondo ciclo sono umani, cioè hanno un corpo fisico. Il primo ciclo è quando sono apprendisti, il secondo è quando sono maestri. Nel terzo ciclo, invece, non sono più umani, cioè non hanno più un corpo fisico ma possiedono un corpo *inorganico*. Essi vengono per impartire gli insegnamenti segreti del Nagualismo e dell’Ixlanismo.

Gli sciamani-maestri, nel loro secondo ciclo, impartiscono l’insegnamento ai loro allievi su due livelli.

Il primo livello comprende le lezioni per il lato destro, lo stato di percezione normale, cioè lo stato di consapevolezza necessario per affrontare la vita d’ogni giorno. In questo stato di percezione gli apprendisti ricevono gli insegnamenti che comprendono i concetti e le procedure di base.

Il secondo livello comprende le lezioni per il lato sinistro, lo stato di percezione alterata, ossia lo stato di consapevolezza dovuto per ricevere la parte più significativa degli insegnamenti. In questo stato – stato di intensa percezione – gli apprendisti ricevono gli insegnamenti che comprendono concetti elevati e procedure particolari.

Il vantaggio dello stato di intensa percezione consiste nel fatto che la mente viene messa a fuoco su qualsiasi cosa con estrema forza e chiarezza percettiva – forte concentrazione e

acutezza di percezione – fuori del comune. Inoltre, la mente è in grado di afferrare il significato delle cose con precisione e prontezza – acutezza di pensiero e accresciuta comprensione – e l'agire dell'apprendista sarà dettato da una certa sicurezza.

Lo svantaggio dello stato di intensa percezione consiste nel fatto che la mente è incapace di ricordare quanto è successo, quando si ritorna nello stato di consapevolezza normale. Solo in seguito, con uno sforzo enorme, si può realizzare "il compito del ricordare", la trasformazione da consapevolezza intensa a semplice memoria. Inoltre, l'apprendista, quando si trova nello stato di intensa percezione, non può stare da solo e deve essere coadiuvato dal maestro che sa come comportarsi in quella circostanza.

I maestri, nel loro terzo ciclo, impartiscono l'insegnamento ai loro allievi a un terzo livello.

Il terzo livello comprende le lezioni per la parte centrale, lo stato di percezione silenziosa, ossia lo stato di consapevolezza necessario per ricevere la parte più occulta degli insegnamenti. In questo stato – stato di silente percezione – gli apprendisti ricevono gli insegnamenti che comprendono concetti derivanti dalla conoscenza silenziosa – priva del fastidioso intervento della lingua parlata – e procedure dettate dall'*intento*, il *potere* che regola il destino dell'universo.

Don Juan e l'oppositore della morte vennero a me… essi si manifestarono a me per impartirmi gli insegnamenti segreti. Il loro sapere e il loro potere, direttamente collegati alla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*, mi hanno permesso di ricevere la parte più occulta dell'insegnamento.

1

Conoscenze segrete

In tutte le antiche tradizioni del mondo l'importanza delle piante dalle proprietà allucinogene stava nella loro capacità di produrre, nell'essere umano, degli stati di percezione alterata – realtà non ordinaria – che consentono di acquisire il sapere e il potere.

Nel sistema magico di don Juan vengono utilizzate due piante psicotropiche: peyote (*Lophophora williamsii*) ed erba del diavolo (*Datura inoxia*). E due funghi: humito (*Psilocibe mexicana*) e muchomor (*Amanita muscaria*).

L'uso del peyote permette di entrare in contatto con Mescalito, un essere magico che insegna "il giusto modo di vivere" e come acquisire la saggezza.

I boccioli del peyote vanno raccolti e ingeriti, uno per volta, masticandoli lentamente.

L'uso dell'erba del diavolo, di humito e di muchomor permette all'uomo di arrivare al proprio "potere alleato", l'alleato personale.

Qualsiasi specie di pianta di datura consente di arrivare al potere alleato, ma uno sciamano deve usare una sola specie, quella che personalmente s'identifica in lui.

La radice dell'erba del diavolo va preparata per fare una pozione che serve per ottenere il potere, per sperimentare la divinazione e per il volo magico. Una pozione fatta con lo stelo

e le foglie, invece, serve per guarire le malattie e una fatta con i fiori serve per colpire i propri nemici, facendoli impazzire o morire. Infine, una pozione fatta con i semi serve per fortificare il 'cuore' dello sciamano.

Solamente alcune specie di funghi – *Psilocibe mexicana* e *Amanita muscaria* – consentono di arrivare al potere alleato e uno sciamano deve essere in grado di riconoscerli.

L'humito (piccolo fumo) è una mistura da fumo fatta di funghi secchi – *Psilocibe mexicana* – mescolati con differenti parti di altre cinque piante essiccate. La mistura va fumata nella pipa magica che deve essere trattata con cura affettuosa.

La procedura del 'fumare' consiste nell'ingerire la polvere del fungo, che non s'incenerisce, e nell'inalare il fumo delle altre cinque piante. La mistura serve per sperimentare l'estasi, per il volo magico, per l'assunzione di forme animali e per il *vedere*.

Il muchomor è un fungo – *Amanita muscaria* – che può essere preparato in due maniere.

Nel primo modo, si essicca il fungo – preferibilmente solo la porzione del cappello – e lo si arrotola in forma di palla.

La procedura del 'mangiare' consiste nell'inghiottire il fungo in un colpo solo, dopo una lunga masticazione. L'*arrotolato* serve per sperimentare l'estasi.

Nel secondo modo, si toglie la pellicola rossa che ricopre la superficie del cappello e la si fa essiccare.

La procedura del 'fumare' consiste nell'inalare il fumo tramite la pipa magica. Il *fumo* serve per affinare il potere di visione nei *sogni*.

Il muchomor – termine in uso presso gli sciamani siberiani – è il "fungo magico" per eccellenza il cui rapporto con l'uomo ha lasciato testimonianze in differenti zone del globo: Europa, Asia settentrionale, Africa settentrionale e meridionale, America del Nord e del Centro.

L'uso sciamanico dell'*Amanita muscaria* ha lasciato tracce nell'arte rupestre neolitica dell'estrema Siberia orientale, nei codici precolombiani Maya dello Yucatan e nel *Rg-Veda*, il più antico documento religioso dell'India.

Nel *Rg-Veda* oltre un centinaio di versi vengono dedicati a questa "divina pianta" da cui se ne estrae un succo inebriante, la bevanda dell'immortalità, il *soma* vedico. E nel significativo affresco dell'Abbazia di Plaincourant (XIII secolo), località della Francia centrale, la troviamo chiaramente rappresentata tra Adamo ed Eva a simboleggiare il frutto proibito dell'albero della conoscenza, con il serpente che vi si attorciglia attorno.

Il potere contenuto nelle piante di datura e in alcuni funghi, come la *Psilocibe mexicana* e l'*Amanita muscaria*, permettono allo sciamano di arrivare all'alleato personale che deve essere domato. E domarlo significa, per lo sciamano, intensificare la propria vita, cioè approfondire la propria conoscenza e acquisire il comando dei propri poteri specializzati. Di conseguenza avere un alleato significa avere il sapere e il potere.

Esistono due modi di procedere per arrivare al proprio potere alleato: nel primo l'apprendista assume la sostanza psicotropica per tutto l'arco del suo apprendistato e quando diventa un uomo di conoscenza incontra il suo alleato che è la *summa* di tutto il suo sapere e di tutto il suo potere, mentre nel secondo modo l'apprendista assume la sostanza psicotropica e arriva direttamente e immediatamente al suo alleato.

L'alleato personale è fatto della stessa materia del mondo dei sogni e la sua funzione è di fungere da guida e di assistere lo sciamano nelle sue azioni, grandi o piccole, buone o cattive.

Gli antichi sciamani di tutto il mondo, grazie all'uso delle piante allucinogene, riuscirono a entrare in contatto con una realtà non ordinaria – "realtà separata" – e a sviluppare una conoscenza trascendentale. Presso gli sciamani dell'antico Messico questa conoscenza si divideva, principalmente, in sei gruppi di due categorie ciascuno.

Le conoscenze del Nagualismo

La regione della luce e la regione della tenebra, l'aria e la terra, il fuoco e l'acqua, il sopra e il sotto, il rumore e il silenzio,

il mobile e l'immobile.

La conoscenza segreta della regione della luce ha a che fare con la luce solare, il Sole, il giorno. Essa tratta i misteri riguardanti la vita organica: il Tonal dello spazio, ossia il mondo conosciuto; il Tonal del tempo, ossia la collettività umana; il tonal personale, ossia l'individuo organico.

La controparte della regione della luce è conosciuta col nome di regione della tenebra e ha a che fare con la luce lunare, la Luna, la notte. Essa tratta i misteri riguardanti la vita *inorganica*: il Nagual dello spazio, cioè i mondi *inorganici*; il Nagual del tempo, ossia la collettività *inorganica*; il nagual personale, cioè l'ente *inorganico*.

La conoscenza segreta dell'aria riguarda il potere dei quattro venti che viene rappresentato dai quattro tipi di donne. La donna di volontà tenace è il vento dell'est, il vento temperato caldo del mattino. Segue la donna di forza lussuriosa che è il vento del sud, il vento caldo del giorno. Poi segue la donna di forza tenebrosa che è il vento dell'ovest, il vento temperato freddo della sera. Infine segue la donna di forte potere che è il vento del nord, il vento freddo della notte.

La controparte dell'aria è la conoscenza segreta della terra. Essa riguarda una conoscenza approfondita degli incantesimi – costituiti da parole, gesti e simboli – che vengono proiettati sull'uomo per la sua conservazione o distruzione. Poi riguarda alcuni animali e insetti per mezzo dei quali si ricavano degli unguenti a scopo curativo o distruttivo. Riguarda anche l'uso delle radici degli alberi e delle piante per ricavare delle pozioni allo scopo di curare, far ammalare e produrre degli stati di percezione alterata. Infine riguarda l'uso delle pietre quali mezzi per trasferire il proprio potere personale.

La conoscenza segreta del fuoco e dell'acqua ha a che vedere con le loro proprietà, una superiore e una inferiore. La proprietà superiore del fuoco è la fiamma e quella inferiore il calore. Per l'acqua la proprietà superiore è il fluido e l'inferiore il bagnato. La fiamma del fuoco e il fluido dell'acqua sono mezzi per spostare gli sciamani – nei loro corpi *inorganici* – nel regno della vita

inorganica. Il calore del fuoco e il bagnato dell'acqua sono considerate proprietà minori.

La conoscenza segreta del sopra ha a che vedere con le nubi, la pioggia, i fulmini, i lampi e i tuoni. Il sotto, invece, ha a che vedere con la nebbia, l'acqua delle sorgenti sotterranee, i pantani e i terremoti.

La conoscenza segreta del rumore e del silenzio ha a che fare con la manipolazione dei suoni e del silenzio.

Infine, la conoscenza segreta del mobile e dell'immobile ha a che vedere con certe pratiche che si occupano di particolari aspetti del movimento e dell'immobilità.

Le conoscenze dell'Ixlanismo

Nell'Ixlanismo guardare il mondo in un'altra maniera è la meta più alta. Oltre il guardare – il solito modo in cui si è abituati a percepire il mondo – gli antichi sciamani svilupparono il *vedere*, la capacità di percepire l'essenza – *proto-energia* – delle cose del mondo.

Grazie al *vedere* gli antichi sciamani divennero degli esperti veggenti in grado di percepire la *proto-energia* come fluisce nell'universo sotto forma di filamenti luminosi e la *proto-energia* dell'essere umano come una bolla bianca, opaca, su cui splende un punto di intenso splendore – *punto di unione* – che regola la percezione.

La mappa della percezione

Con il trascorrere dei millenni il *vedere* degli sciamani divenne talmente raffinato che riuscirono a classificare la realtà e così tracciarono la "mappa della percezione".

La mappa della percezione: Universo-Terra

La prima parte della mappa della percezione riguarda il nostro Universo e la Terra.

L'Aquila e le sue emanazioni.

Lo Spirito che regola e sta all'origine della vita è un campo di forza – *proto-energia* – di proporzioni immense, chiamato "Aquila", poiché è visto come un'immensa aquila di colore bianco e nero, costituita da energia primordiale luminosa e oscura. E l'Aquila, eterna e immutabile, diffonde nell'intero universo un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni", gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell'universo. Tali fibre si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi e sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

Le quarantotto grandi fasce di emanazioni.

Il pianeta Terra è attraversato da quarantotto grandi fasce di emanazioni che si conglobano attorno a esso, formando un'enorme bolla di *proto-energia* a forma sferica. Queste fasce producono recipienti colmi di emanazioni ma solo otto producono contenitori con consapevolezza.

Una delle quarantotto grandi fasce di emanazioni, ossia la grandissima fascia, produce bolle di *proto-energia* in rapporto alla vita organica e *inorganica*, altre sette producono bolle in relazione alla vita *inorganica* e le rimanenti quaranta in rapporto alla sola struttura.

La grandissima fascia di emanazioni è costituita da sei Regni: il Primo, il Secondo, il Terzo, lo Zero, il Quarto e il Quinto. Il Regno dell'Attenzione Zero, essendo inglobato nel Regno della Terza Attenzione, manifesta vita *inorganica* con bolle di *proto-energia* cupa, definita "aliena" perché differisce per natura dalla *proto-energia*.

Nella grandissima fascia organica e *inorganica* vi sono esseri organici che hanno gusci, bozzoli e globi con consapevolezza ed entità *inorganiche* che possiedono ricettacoli con consapevolezza. Nelle altre sette grandi fasce *inorganiche* sono presenti solo entità

inorganiche che hanno ricettacoli con consapevolezza. E il prodotto delle rimanenti quaranta grandi fasce è dato da configurazioni di energia inanimata chiamate recipienti (vasi) perché privi di consapevolezza.

Forme di luce.

Nella bolla della Terra sono presenti dei modelli di *proto-energia* – forme di luce – che servono a imprimere specifiche qualità su bolle che inglobano esseri viventi di diverso tipo. Ogni specie ha la sua forma di luce – stampo o matrice – e ogni singola forma di vita mostra caratteristiche particolari della sua specie.

Lo stampo dell'uomo è una gigantesca immagine statica che raggruppa un fascio particolare di fibre luminose. Questo fascio di luce è in rapporto alla vita organica e si manifesta come una splendente luce color ambra. Esso è il prototipo dell'uomo, la sua fonte, la sua matrice.

Il Primo Regno e i cinque inorganici.

Nel Primo Regno (Prima Attenzione) esiste l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale).

Nel regno minerale i minerali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il *punto di unione* che regola la percezione.

Nel regno vegetale le piante possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di guscio, sono consapevoli e il loro *punto di unione* è collocato in basso, in relazione al centro genitale.

Nel regno animale gli animali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro ombelicale.

Nel regno umano i terrestri possiedono una bolla di *proto-energia* a forma sferica, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro cardiaco.

Nei cinque Regni *inorganici* esistono solo entità *inorganiche*. Esse possiedono una bolla di *proto-energia* chiamata 'ricettacolo', sono consapevoli e il loro *punto di unione*, che non possiede le

caratteristiche peculiari di quello dell'uomo, è dislocato a seconda del tipo di entità.

I voladores.

Nel Primo Regno sono presenti i *voladores* (entità di *proto-energia* nera), bolle di esseri senzienti vissuti su altri pianeti che, dopo la morte fisica, giunsero sulla Terra, circa tredicimila anni fa. Da allora, essi arrivano sulla Terra e ogni singola entità si collega a ogni singolo essere umano tramite un tentacolo allungabile che inserisce nella bolla dell'individuo – all'altezza dell'ombelico – al momento della sua nascita.

I *voladores*, tramite il loro tentacolo, si nutrono della patina lucente che avvolge la bolla di *proto-energia* dell'uomo, l'unico essere vivente dotato di tale patina. Essi la consumano fino al punto da ridurla a un bordo sottile quando l'uomo raggiunge l'età adulta. Quel bordo è l'epicentro dell'egocentrismo in cui l'individuo è irrimediabilmente intrappolato. A quel punto, essi stimolano la sottile fascia rimasta affinché produca fiammate *proto-energetiche* che poi consumano. I *voladores*, per produrre e alimentare le fiammate, influenzano la mente dell'uomo facendo leva sul suo egocentrismo, procurandogli problemi futili, inducendo comportamenti contraddittori e un sistema aberrante di credenze.

Gli esseri inorganici.

Gli esseri *inorganici* vivono nei cinque Regni *inorganici*.

Sovrapposto al Regno della Prima Attenzione vi è il Regno della Quinta Attenzione, ove risiedono gli "esseri magici" (entità spazio-temporali) che si manifestano nelle sembianze di uomini, di animali, di insetti, di alberi e di ogni altra forma di vita. Inoltre, nel Regno della Quinta Attenzione sono anche presenti gli alleati (entità spazio-temporali). Tutti questi esseri sono percepibili tramite il *vedere* e la barriera della percezione permette alla consapevolezza di questi esseri e di quelli organici di coesistere senza ostacolarsi a vicenda. L'essere magico per eccellenza è la farfalla di potere che, come tutti gli altri esseri magici, comunica con l'uomo in modo subliminale.

Nei rimanenti quattro Regni *inorganici* vivono gli alleati (entità spazio-temporali e temporali) che possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana. Essi sono percepibili tramite il *vedere* e la barriera della percezione impedisce agli esseri organici di entrare in contatto con loro. Gli sciamani, invece, hanno la capacità di penetrare la barriera della percezione, accedere nei Regni *inorganici*, entrare in contatto con gli alleati e attirarli nel Regno della Prima Attenzione. Così possono affidare agli alleati dei compiti, al punto che gli antichi stregoni li consideravano come i loro servitori.

Nel quarto Regno *inorganico* vi sono anche gli esseri paralleli (entità temporali), le controparti degli esseri organici. Si tratta di esseri che hanno lo stesso sesso delle proprie controparti, intimamente e inestricabilmente unite a loro. Gli esseri organici che riescono a incontrare i propri esseri paralleli possono trovare, in questi ultimi, una fonte illimitata di energia.

La mappa della percezione: Universo-Terra-Uomo

La seconda parte della mappa della percezione riguarda l'interazione tra l'Universo, la Terra e l'Uomo.

L'allineamento delle emanazioni.

Tutti gli esseri viventi, come la Terra, sono racchiusi in bolle di *proto-energia* costituite dagli stessi filamenti delle emanazioni dell'Aquila e i filamenti presenti nella bolla dell'uomo sono gli stessi di quelli presenti nella bolla della Terra. E tutte le grandi fasce di emanazioni che attraversano la Terra si ritrovano, in scala ridotta, nella composizione della bolla dell'uomo, e le sue emanazioni interne sono allineate con quelle esterne.

L'allineamento delle emanazioni esistente tra l'uomo e la Terra consente allo sciamano di utilizzarlo come una spinta che aiuta il suo *punto di unione* a muoversi e a far percepire i cinque Regni *inorganici*. Pertanto, il *punto di unione* costituisce il passaggio segreto e la chiave è la spinta della Terra.

L’energia delle emanazioni.

Nelle emanazioni dell’Aquila è presente una doppia energia impersonale che si manifesta in due aspetti: l’aspetto circolare (volontà) e l’aspetto rotante (forza). E l’Aquila distribuisce la vita tramite la forza circolare che si presenta come degli anelli iridescenti azzurri, mentre dà la morte tramite la forza rotante che si presenta come dei globi di fuoco. Queste due forze colpiscono incessantemente le bolle di *proto-energia* di tutti gli esseri viventi e quando la forza rotante le colpisce più forte di quella circolare l’equilibrio è spezzato, e subentra la morte, infatti, sulla bolla dell’uomo esiste una fenditura – all’altezza dell’ombelico – che viene aperta, al momento della morte, dalla forza rotante; la bolla crolla e le emanazioni interne, così liberate, si scaricano inondandola.

La forza-volontà.

I veggenti *vedono* l’energia impersonale derivante dalle emanazioni dell’Aquila e la chiamano “forza-volontà”. Questa energia è direttamente responsabile della percezione dell’uomo e indirettamente della dislocazione del suo *punto di unione*. L’aspetto della “forza-volontà” che mantiene stazionario il *punto di unione* è la “forza” e l’aspetto che lo fa muovere è la “volontà”. Quando i veggenti manipolano questo tipo di energia la chiamano “potere”; così l’energia impersonale delle emanazioni si trasforma in *intento*, l’energia personalizzata al servizio del veggente.

La consapevolezza B.

L’Aquila concede la consapevolezza – consapevolezza B – a tutti gli esseri viventi, organici e *inorganici*. Al momento del concepimento le emanazioni all’interno delle bolle dei due partner entrano in agitazione e due pezzi di *proto-energia* consapevole, uno per ognuno, si staccano dalle bolle per fondersi e creare una nuova bolla che riceve una nuova consapevolezza. L’Aquila, infatti, vuole che tutti gli esseri viventi arricchiscano la consapevolezza tramite le esperienze di vita e con il sopraggiungere della morte essa viene consumata assieme alla bolla... il cibo dell’Aquila.

Il conosciuto, l'ignoto, l'ignoto quasi incommensurabile, l'ignoto incommensurabile e l'inconoscibile.

Il conosciuto è ciò che si percepisce tramite i cinque sensi e che riguarda il Regno della Prima Attenzione. Tale Attenzione corrisponde alla consapevolezza che ogni uomo ha sviluppato come essere vivente e che comprende la consapevolezza del corpo fisico. Per percepire il conosciuto, il *punto di unione* dell'uomo fa risplendere determinati filamenti disposti a destra della bolla, su una stretta fascia verticale che corre lungo tutta la bolla e che è nota come la "fascia ambrata dell'uomo". Il *punto di unione* può *cambiare* temporaneamente oppure permanentemente la sua posizione, cioè può spostarsi verso sinistra (parte *inorganica*) della grande fascia umana, ma restando dentro la parte organica.

L'ignoto – ignoto umano – è ciò che è celato ma che è alla portata dell'uomo e che riguarda i cinque Regni *inorganici*. Tali Regni corrispondono alla consapevolezza B che si ha bisogno per assumere i propri corpi *inorganici* e penetrare nei Regni. Per percepire l'ignoto, il *punto di unione* dell'uomo fa risplendere filamenti scartati all'interno della grande fascia umana presente nella bolla. Il *punto di unione* può *variare* la sua posizione, cioè può spostarsi nella parte *inorganica* della grande fascia umana.

L'ignoto quasi incommensurabile – ignoto non umano – è ciò che è celato ma che è ancora alla portata dell'essere umano e che riguarda le sette fasce *inorganiche*. Le sette fasce corrispondono alla consapevolezza B che si ha bisogno per assumere i propri corpi *inorganici* e penetrare nei sette mondi *inorganici*. Per percepire l'ignoto quasi incommensurabile, il *punto di unione* dell'uomo fa risplendere i filamenti all'esterno della grande fascia umana presente nella bolla. Il *punto di unione* può *trasferire* la sua posizione, cioè può spostarsi nelle sette fasce *inorganiche*.

L'ignoto incommensurabile – ignoto non umano – è ciò che è celato e quasi fuori dalla portata dell'essere umano, e che riguarda le quaranta fasce di sola forma. Le quaranta fasce corrispondono alla consapevolezza B che si ha bisogno per assumere i corpi *inorganici* e penetrare nei quaranta mondi di sola forma. Per

percepire l'ignoto incommensurabile, il *punto di unione* dell'uomo fa risplendere i filamenti all'esterno della grande fascia umana presente nella bolla di *proto-energia*. Il *punto di unione* può *trasferire* la sua posizione, cioè può spostarsi nelle quaranta fasce di sola forma.

L'inconoscibile è ciò che non si può comprendere e che non è alla portata dell'uomo, e che riguarda la Quinta Attenzione. Tale Attenzione corrisponde alla consapevolezza B che si ha bisogno per percepire la propria bolla di *proto-energia* e agire come esseri magici. Per percepire – ossia per *vedere* – l'inconoscibile, il *punto di unione* dell'uomo fa risplendere i filamenti all'interno della grande fascia umana presente nella bolla. Il *punto di unione* può *cambiare* la sua posizione, cioè può spostarsi nel centro (parte *organica-inorganica*) della grande fascia umana, ma restando dentro la parte organica. Per comprendere l'inconoscibile il *punto di unione* dell'uomo deve accendere tutti i filamenti all'interno della bolla, poiché tutta la bolla – essendo fatta di *proto-energia* – è l'inconoscibile.

La mappa della percezione: Uomo

La terza parte della mappa della percezione riguarda l'Uomo.

La bolla di proto-energia e il punto di unione.

I veggenti *vedono* l'essere umano come un globo bianco, con braccia laterali simili a spatole, molto più grande di un uomo, somigliante a una sfera luminosa che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico. Questa forma è una bolla costituita da miliardi di filamenti non accesi, una bolla di *proto-energia* che contiene un nucleo luminoso – consapevolezza B – che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca. Solo una piccola parte di questo globo opaco è illuminata da un punto di intenso splendore – circondato da un alone luminoso – situato all'interno della bolla, a fior di superficie e a una cinquantina di centimetri dalla punta della scapola destra di ogni uomo. È questo il *punto di unione* con il suo splendente alone – indice di percezione e

vita – che regola la percezione dell'uomo. Esso, muovendosi, illumina migliaia di filamenti all'interno della bolla che, così illuminati, interagiscono con quelli esterni, dando luogo alla percezione.

I sei punti principali del corpo fisico.

Nel corpo fisico dell'uomo vi sono sei punti principali. Essi sono chiamati: sentire, parlare, ragione, intuizione, sapere, udire.

Il sentire – sapere qualcosa senza il minimo dubbio – si colloca nel centro cardiaco.

Il parlare – formulare i pensieri sotto forma di suono – si colloca al centro della gola.

La ragione – formulare correttamente i pensieri – si colloca al centro della fronte.

L'intuizione – conoscere istantaneamente – si colloca sulla cima della testa.

Il sapere – la conoscenza silenziosa – si colloca alla base della nuca.

L'udire – ricevere la conoscenza silenziosa – si colloca nelle orecchie.

I sei punti principali della bolla di proto-energia.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo esistono sei punti principali che corrispondono a certe zone del corpo fisico. Essi sono chiamati: *intento* (forza-volontà), *forza*, *volontà*, *udire*, *percepire* (o "sognare") e *vedere*.

L'*intento* è collegato direttamente a tutti gli altri punti e corrisponde alla zona dell'ombelico. La *forza* corrisponde alla zona sotto l'ombelico e la *volontà* alla zona sopra l'ombelico. Tramite questi tre punti si esprime l'*intento*, un'energia emanata dalla regione ombelicale attraverso un'apertura ("breccia") sulla bolla.

Il *vedere* consente di *vedere* la *proto-energia* e di entrare in contatto con esseri magici. Esso corrisponde alla zona del fianco destro.

Il *percepire* consente di 'percepire' le emanazioni come una

pressione e di accedere ai Regni esterni e interni. Esso corrisponde alla zona del fianco sinistro.

L'*udire* consente di *udire* le fibre come un boato e di avvertire la voce dell'*intento*. Esso corrisponde alla zona della punta dello sterno.

I quattordici centri di raduno energetici.

Nel corpo fisico dell'uomo vi sono quattordici centri di raduno in cui si accumula la memoria: collo, spalle (scapole), schiena (colonna vertebrale), costole (petto), braccia (bicipiti), avambracci, cosce e polpacci. Tali centri si trovano anche sulla bolla di *proto-energia* e in essi si aduna la consapevolezza e la percezione.

Le nove zone in cui scorre l'energia vitale.

Nel corpo fisico dell'uomo vi sono nove zone in cui scorre l'energia vitale: collo, petto, braccia, spina dorsale, addome, inguine, gambe.

I sette centri vitali nella donna o i sei nell'uomo.

Nel corpo della donna e dell'uomo vi sono dei centri vitali: sette nella donna e sei nell'uomo.

Il primo centro vitale si trova nella zona intorno all'utero e alle ovaie, il secondo si trova nella zona del fegato e della cistifellea; il terzo su pancreas e milza; il quarto sul rene destro e ghiandola surrenale destra; il quinto sul rene sinistro e ghiandola surrenale sinistra, il sesto sul punto incavo alla base del collo; il settimo sulla sommità del capo. Tali centri si trovano anche sulla bolla di *proto-energia* e in essi si aduna l'*intento*.

La consapevolezza A e la consapevolezza B.

All'interno dell'uomo – corrispondente alla parte organica della grande fascia umana – vi sono due lati, due controparti che si attivano al momento della nascita: una è la consapevolezza A e l'altra è la consapevolezza B. Immediatamente diviene operante la consapevolezza B, ma poi per funzionare si ha bisogno della consapevolezza A che diviene predominante, offuscando l'altra.

Dal momento in cui sviluppiamo la consapevolezza A intuiamo che esistono in noi due lati e ci sentiamo incompleti.

Solo gli sciamani – uomini di conoscenza – riescono a ripristinare il contatto diretto con la loro consapevolezza B, ben consci della situazione drammatica in cui versa l'essere umano la cui mente è sotto un duplice influsso: quello dei *voladores* – entità di *proto-energia* nera – che porta arroganza, dubbi e disperazione, e quello della consapevolezza B che parla di rado e che porta ordine e direzione. Talvolta la mente, sotto questo duplice influsso, entra in contraddizione... il risultato del conflitto tra i *voladores* e la consapevolezza B.

Negli uomini la consapevolezza A – data dalle esperienze di vita – viene memorizzata nella consapevolezza B che si arricchisce, e solamente nello sciamano la consapevolezza B comunica con la mente di questi per fornire la possibilità alla consapevolezza A di ampliarsi.

La totalità del lato destro dell'uomo.

Nell'uomo la totalità del suo lato destro è costituita da due parti: metà della totalità è il centro ultimo della "ragione" e l'altra metà è il centro ultimo del "sapere".

La ragione è la facoltà intellettuale per cui l'uomo conosce, giudica e governa se stesso, mentre il sapere permette di sapere senza conoscere, la conoscenza silenziosa priva di parole al di là della capacità di capire.

La ragione è collegata indirettamente al sapere (conoscenza silenziosa) tramite l'intuizione, mentre la conoscenza silenziosa (sapere) è collegata direttamente al sentire.

L'intuizione è l'immediata comprensione, la folgorazione intuitiva; invece il sentire è una sensazione vaga ma familiare... è sapere qualcosa senza il minimo dubbio.

L'insegnante si rivolge a tutte e due le parti della totalità dell'allievo e per fare ciò gli fa conoscere "la via del guerriero" – il cammino del guerriero o il comportamento da guerriero – che gli consente di sviluppare armoniosamente un perfetto equilibrio tra la ragione e il sapere, poiché senza questo equilibrio non è

possibile resistere sulla via del sapere e del potere.

La Regola del Nagual quadriforcuto e del Nagual triforcuto

Quando don Juan venne a me, con il suo corpo *inorganico*, per impartirmi gli insegnamenti segreti del Nagualismo mi rivelò – mentre mi trovavo in stato di silente percezione – che ero un Nagual particolare, poiché possedevo una speciale configurazione *proto-energetica*.

Il termine Nagual designa il capo di un gruppo di guerrieri e, pure, una persona dotata di una straordinaria energia, infatti, gli uomini comuni hanno una bolla di *proto-energia* divisa in due parti, mentre i Nagual quadriforcuti hanno una bolla divisa in quattro sezioni e i Nagual triforcuti in tre.

Poi, don Juan mi rivelò la regola del Nagual quadriforcuto e la regola del Nagual triforcuto.

La regola del Nagual quadriforcuto

"L'Aquila dà al Nagual quadriforcuto (esso si manifesta in coppia, maschio e femmina), come compagni, quattro guerriere *cacciatrici*, tre guerrieri *cacciatori* e un messaggero; inoltre dà il compito di trovare altre quattro guerriere *sognatrici*, tre guerrieri *sognatori* e un messaggero.

"Le donne *cacciatrici* – come anche le *sognatrici* – sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che esistono nella razza umana.

"La prima donna è l'est. Si chiama 'ordine'. Rappresenta il vento temperato caldo, il vento del mattino che porta luce. La sua personalità è gaia, dolce e perseverante come una forte brezza.

"La seconda donna è il sud. Si chiama 'crescita'. Rappresenta il vento del meriggio che soffia pieno di forza. La sua personalità è felice, spensierata e calda come un vento torrido.

"La terza donna è l'ovest. Si chiama 'forza'. Rappresenta il vento temperato freddo, il vento della sera che protegge e avvolge

ogni cosa. La sua personalità è impaziente, schietta e tenace come un vento impetuoso.

"La quarta donna è il nord. Si chiama 'sentimento'. Rappresenta il vento notturno che gela e fa piangere. La sua personalità è maliziosa, pensierosa e scaltra come una raffica di vento freddo.

"Gli uomini *cacciatori* – come pure i *sognatori* – rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili.

"Il primo uomo è l'est. È lo studioso, totalmente impegnato nell'adempimento del suo dovere.

"Il secondo uomo è il nord. È l'uomo d'azione, incostante e divertente.

"Il terzo uomo è l'ovest. È l'uomo che trama dietro le quinte, impenetrabile e misterioso.

"Il quarto uomo è il sud. È l'assistente, cupo e misterioso.

"Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual quadriforcuto è di sedici unità: otto guerriere, sei guerrieri e due messaggeri. Assieme all'uomo e alla donna Nagual il numero totale è di diciotto persone".

La regola del Nagual triforcuto

"L'Aquila dà al Nagual triforcuto (esso si manifesta in coppia, maschio e femmina), come compagni, tre guerriere *sognatrici*, due guerrieri *sognatori* e un messaggero; inoltre dà il compito di trovare altre tre guerriere *cacciatrici*, due guerrieri *cacciatori* e un messaggero.

"Le donne *sognatrici* – come anche le *cacciatrici* – sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che esistono nella razza umana.

"La prima donna è l'ovest, la seconda è il nord, la terza è l'est e la quarta è il sud. La donna Nagual triforcuta rappresenta il sud ed è la donna nutrice.

"Gli uomini *sognatori* – come pure i *cacciatori* – rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili.

“Il primo uomo è l’ovest, il secondo è il sud, il terzo è l’est e il quarto è il nord. L’uomo Nagual triforcuto rappresenta il nord (l’uomo d’azione), mentre il messaggero rappresenta il sud.

“Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual triforcuto è di dodici unità: sei guerriere, quattro guerrieri e due messaggeri. Assieme all’uomo e alla donna Nagual il numero totale è di quattordici persone”.

2

La via del guerriero

La magia è un uccello magico, "l'uccello della libertà". Questo uccello interrompe per un attimo il suo volo per dare all'uomo la possibilità di percorrere la "via del sapere e del potere", ma se l'uomo è indeciso l'uccello vola via e non torna mai più. Se l'uomo invece è determinato a percorrere la via del guerriero deve farlo nel modo giusto: deve essere vigile, deve avere rispetto e deve avanzare con assoluta sicurezza.

La via del guerriero – "il cammino del guerriero" – consta in una struttura di idee edificate per sostenere il corpo, la psiche e la mente del mago nel suo ruolo di iniziato all'alta magia, così da renderne più facile e significativo l'agire. Trattasi della gloria suprema del mago, il contributo più alto, l'essenza della sua sobrietà.

La via del guerriero consente di superare gli ostacoli che si presentano sulla via magica, poiché la via del guerriero è uno stile di vita, l'unico deterrente alla paura e il solo canale che un mago possa usare per consentire al flusso della sua attività di scorrere liberamente.

La via del guerriero consente di trarre la spinta necessaria a procedere in modo efficiente e silenzioso, senza lamentarsi e senza alcuna necessità di elogi, e tutto ciò perché il mago non ha nulla da perdere e tutto da guadagnare.

La via del guerriero insegna come assumere dei modi di agire che consentono di affrontare intelligentemente il mondo. Il guerriero, interagendo con l'ambiente, muta i suoi modi di fare e così rinnova la sua esistenza, cioè plasma la direzione e le conseguenze della sua vita, ma per farlo deve rivedere di continuo gli insegnamenti ricevuti, poiché solo così potrà applicarli nella vita quotidiana.

Inoltre, il guerriero riutilizza in modo intelligente la propria energia. Egli elenca i propri interessi – inventari strategici – ed elimina quelli che non sono essenziali al suo benessere e così ottiene una pausa nel consumo dell'energia. In seguito, vince l'importanza personale che consuma la maggior parte della sua energia e ottiene la forza interiore, cioè acquisisce la sobrietà, una naturale inclinazione all'analisi e alla comprensione.

Infine, l'uomo di conoscenza usa adeguatamente la propria energia – ricanalizza l'energia – e tale azione è l'impeccabilità; la sua sobrietà gli consente di diventare un veggente che controlla il proprio *intento* – muove e fissa il *punto di unione* – e che si collega al grande tiranno, l'Aquila. Egli è razionale, metodico, analitico e nel contempo rifiuta queste qualità per essere libero e aperto nei confronti dei misteri dell'esistenza.

Varcare la soglia dell'infinito

Quando un uomo è pronto a ricevere la conoscenza – volente o nolente – varca la "soglia dell'infinito" e il *potere* gli fornisce un insegnante. Da quel momento in poi il corso della sua esistenza viene regolato dall'*intento*, l'aspetto attivo dell'*infinito*. Così egli diventa un apprendista e il maestro lo istruisce, fornendogli tutte le spiegazioni necessarie. Di contro l'allievo deve fidarsi totalmente del maestro e accettarlo senza riserve come guida – Nagual – e per farlo deve cedere la sua individualità.

Varcata la "soglia dell'infinito" l'uomo deve cedere la propria individualità, ma per cederla deve essere 'aguatizzato', cioè deve

essere ‘trattato’ nel modo più consono, poiché solo così potrà essere istruito lungo la “via magica”.

Il primo nemico naturale

Quando un uomo s’incammina lungo la “via del sapere e del potere” incomincia ad avere paura, poiché la conoscenza implica il dover affrontare l’ignoto e l’ignoto terrifica. E così si è imbattuto nel suo primo nemico naturale: la Paura.

Per vincere la paura, l’apprendista deve continuamente sfidarla e per farlo deve continuare ad apprendere, fino al momento in cui la sua paura diviene totale. Tuttavia non si deve arrendere e verrà il momento in cui il suo primo nemico verrà sconfitto.

L’apprendista mentre percorre il cammino del guerriero acquisisce il giusto modo di pensare e assume il giusto modo di comportarsi. Egli non ritiene mai di sapere perché sa che la conoscenza è senza fine e nel suo agire è libero da aspettative invasive, timori di fallimento, speranze di successo.

Gli attributi di base dell’apprendista

Un uomo per diventare un apprendista deve ottenere un controllo sistematico sul suo comportamento mediante cinque attributi di base: logica, ordine, premura, rispetto e umiltà.

Il primo attributo dell’apprendista è la logica che si conforma alla ragione.

L’apprendista, per migliorare la propria logica, deve operare dei corretti ragionamenti, cioè deve sviluppare i propri pensieri in maniera semplice e lineare. Così diventerà un pensatore il cui talento è l’esercizio della ragione.

Il secondo attributo dell’apprendista è l’ordine.

L’apprendista per misurare il proprio ordine deve vedere come

dispone le cose e per migliorarlo deve disporle con la massima logica. Ciò gli consentirà di migliorare il suo ordine interiore che verrà riflesso in quello esteriore.

Il terzo attributo dell'apprendista è la premura.

L'apprendista per acquisire una maggiore premura deve sviluppare un attento riguardo verso se stesso. Solamente così svilupperà un maggiore riguardo verso il prossimo.

Il quarto attributo dell'apprendista è il rispetto.

L'apprendista per acquisire il giusto rispetto deve analizzare se stesso, deve prendere atto di quello che è e accettarsi. Ciò gli consentirà di avere un equilibrato rispetto verso se stesso e di manifestare un corretto rispetto verso gli altri. Così subentrerà il giusto rispetto verso il mondo che lo circonda, la Natura.

Il quinto attributo dell'apprendista è l'umiltà.

L'apprendista per essere umile deve agire senza aspettarsi nulla in cambio. Il suo amore per la conoscenza deve avere come fine ultimo la conoscenza stessa, poiché ogni deviazione da questo principio implica cadere nella bramosia del risultato.

Assieme ai cinque attributi di base il maestro presenterà all'allievo alcuni compiti pratici.

I compiti dell'apprendista

Il primo compito presentato all'allievo è conosciuto come la "sintonizzazione percettiva".

L'apprendista – dopo che ha conquistato i cinque attributi di base – è pronto per sintonizzarsi con ciò che lo circonda, ricevendo dei consensi. Egli diviene consapevole che, nel suo parlare e nel suo agire, il mondo gli invia dei segnali che confermano ciò che dice e ciò che fa.

Il secondo compito presentato all'allievo è noto come "la situazione difficile".

L'apprendista – dopo aver superato lo scontro con il degno

avversario – deve svolgere un compito pratico, una sorta di situazione difficile. Tale situazione gli viene imposta dal maestro; trattasi di una situazione appropriata alla personalità dell'allievo, che deve intaccare la sua immagine del mondo.

L'allievo, dopo essersi sintonizzato con ciò che lo circonda, deve subire l'attacco del degno avversario.

Il degno avversario

Solo tramite l'inganno, l'apprendista può essere spinto sulla "via magica" e, ovviamente, l'insegnante farà tutto il possibile affinché l'apprendista scelga il mondo e la vita del guerriero.

In pratica, l'insegnante ricorre a un abile trucco, ideando una trappola che consente all'insegnante di trattenere l'allievo. Per realizzarla utilizza il degno avversario che può essere uno dei suoi alleati oppure un guerriero suo complice. Lo scontro tra l'apprendista e il degno avversario – che non è un nemico – può cambiare completamente l'apprendista oppure distruggerlo.

L'allievo è pronto per diventare un guerriero e l'insegnante continua a istruirlo. Inoltre, il *potere* fornisce all'apprendista un benefattore che, tramite l'arte dell'*agguato,* lo pone in diretto contatto con l'ignoto senza fornirgli alcuna spiegazione.

Il secondo, il terzo, il quarto e il quinto nemico naturale

L'apprendista comincia a sentirsi sicuro di sé e diventa un guerriero lucidamente consapevole del suo sapere. E così incontra il suo secondo nemico naturale: la Lucidità.

Per vincere la lucidità, il guerriero deve sfidarla e per farlo deve comprendere che tutto il suo sapere è solo un piccolo frammento della conoscenza universale. In questo modo avrà sconfitto il suo secondo nemico.

A questo punto, il guerriero comincia a sentirsi padrone di se stesso e diventa un uomo che può disporre del potere a suo piacimento. E così incontra il suo terzo nemico naturale: il Potere.

Per vincere il potere, il guerriero deve sfidarlo e per farlo deve capire che il potere conquistato deve essere controllato e così saprà come e quando usarlo. In questo modo potrà tenere tutto sotto controllo senza controllare nulla e avrà sconfitto il suo terzo nemico.

A questo punto, il guerriero comincia a sentirsi stanco, prova l'irresistibile desiderio di riposare. E così incontra il suo quarto nemico naturale: la Stanchezza.

Per vincere la stanchezza, il guerriero non deve arrendersi a essa, ma deve liberarsi dalla sua influenza. In questo modo avrà sconfitto il suo quarto nemico.

A questo punto, il guerriero incontra l'ultimo dei suoi nemici naturali: la Morte.

Per vincere la morte, il guerriero deve affrontarla e per farlo deve sopravvivere al suo attacco. In questo modo avrà sconfitto il suo quinto nemico.

Il segreto dei cinque nemici naturali

I cinque nemici naturali non possono essere veramente vinti ma solo messi in sospensione, infatti, il mago – verso la fine del suo "viaggio di apprendimento" – cadrà preda del suo quarto nemico naturale, la "stanchezza" nell'aspetto della "vecchiaia". Quasi senza esserne stato avvertito, proverà un irresistibile desiderio di riposare. Se il mago si arrende totalmente al desiderio di lasciarsi andare e dimenticare, se si adagia nel riposare, avrà perso l'ultimo combattimento, e il suo nemico lo ridurrà a una creatura debole e vecchia. Il suo desiderio di ritirarsi annullerà tutto il suo "sapere", la sua "lucidità" e il suo "potere"; ma se il mago si spoglia della sua "stanchezza"... allora affronterà il suo destino finale.

Il guerriero è un essere umile perché colloca tutti gli esseri umani sullo stesso piano ed è senza macchia, cioè fa del proprio meglio nel suo agire. Egli deve essere fluido per interagire armoniosamente con ciò che lo circonda, poiché solo vivendo da guerriero può resistere sulla via del sapere e del potere. Pertanto egli non può essere impotente, smarrito o spaventato, poiché ciò lo porterebbe a depauperare la sua energia.

Gli undici attributi del guerriero

Un uomo – apprendista – per diventare un guerriero deve procedere nel controllo sistematico del suo comportamento per mezzo di undici attributi: controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza.

Il primo attributo del guerriero è il controllo.

Il guerriero per acquisire il controllo deve essere calmo e padrone di se stesso.

Il secondo attributo del guerriero è la disciplina.

Il guerriero per diventare un uomo disciplinato deve regolare armoniosamente l'andamento della sua esistenza e deve sviluppare la capacità di affrontare l'ignoto in modo sereno, senza vacillare, ma per farlo deve essere animato da timore reverenziale.

Il terzo attributo del guerriero è il distacco.

Il guerriero per acquisire il distacco deve perdere la *forma umana* che gli consente di diventare un guerriero informe. Egli smette col proprio attaccamento alle cose e alle persone, diviene privo di pregiudizi e una strana pace diventa la forza dominante della sua esistenza.

Il quarto attributo del guerriero è la decisione.

Il guerriero per manifestare il potere delle proprie decisioni deve essere padrone delle sue scelte, egli deve pensare prima di decidere e quando ha deciso, non ha più tempo per rimpianti e recriminazioni perché le sue decisioni sono definitive.

Il quinto attributo del guerriero è l'equilibrio.

Il guerriero per realizzare l'equilibrio in se stesso deve essere in grado di analizzare a fondo il suo essere e deve essere capace di giudicare correttamente il suo operato, al fine di poter operare impeccabilmente.

Il sesto attributo del guerriero è l'astuzia.

Il guerriero per acquisire l'astuzia deve essere capace di premeditare le sue azioni con fredda determinazione. Ciò gli permetterà di comportarsi, a seconda delle situazioni, nel modo più efficace e incisivo. Così i suoi atti saranno sempre raffinati, poiché dettati dal suo stile e dalla sua eleganza.

Il settimo attributo del guerriero è la pazienza.

Il guerriero per acquisire la pazienza attende l'attuazione del suo fine con calma, senza fretta e senza angoscia.

L'ottavo attributo del guerriero è la gentilezza.

Il guerriero per ottenere la gentilezza deve essere armonioso nell'animo, ma deve agire con fermezza e dolcezza.

Il nono attributo del guerriero è l'indifferenza.

Il guerriero per acquisire l'indifferenza si comporta, di fronte a inconsuete situazioni della vita, come se non fosse successo nulla, anche se prova paura. Il suo auto-dominio è impeccabile.

Il decimo attributo del guerriero è il tempismo.

Il guerriero per acquisire il tempismo deve essere in grado di cogliere il momento giusto per agire.

L'undicesimo attributo del guerriero è la spietatezza e la spietatezza acuta.

Il guerriero per acquisire la spietatezza deve perdere la propria presunzione, cioè deve abbandonare l'importanza personale; egli riconosce che l'importanza personale è la forza individuale, il riflesso di sé. Inoltre comprende che l'autocommiserazione è la forza propulsiva che alimenta l'importanza personale e se egli si priva della pietà verso se stesso perde la presunzione e acquisisce la spietatezza che non è ferocia ma sobrietà. Egli, agendo in questo modo, perde la presunzione ma solo parzialmente.

Il guerriero per conseguire la spietatezza acuta deve perdere, ulteriormente, la presunzione, cioè deve ridurre, ulteriormente,

il riflesso di sé, l'immagine di se stesso. Egli deve focalizzarsi su se stesso per ridurre, ulteriormente, l'autocommiserazione, la forza propulsiva che alimenta l'importanza personale; egli deve privarsi, ulteriormente, della pietà verso se stesso allo scopo di perdere la presunzione e acquisire una maggiore spietatezza. Egli, agendo in questo modo, perde ulteriormente la presunzione ma non totalmente perché solo tramite la morte simbolica ma definitiva si perde completamente l'importanza personale e si acquisisce la spietatezza (sobrietà).

N.B. – Come aiuto per perdere l'importanza personale si può usare un "tirannuccio" (coloro che rendono la vita impossibile) e nel farlo si deve controllare, sistematicamente, il proprio comportamento mediante i primi quindici attributi: logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza e tempismo.

Il guerriero ha il dovere di proteggere la sua persona, non di difenderla e pertanto riduce al minimo ogni rischio, poiché è consapevole della sua grande fortuna; sa che l'essere destinati a imparare il sapere degli uomini di conoscenza rientra nei disegni del *potere* e così prende ogni cosa come una sfida e non rimpiange nulla né si lamenta di nulla, ma soprattutto non si arrende a nulla, nemmeno di fronte alla propria morte. Egli si considera già morto, sa che la morte è l'inalterabile destino dell'uomo e sa che non ha nulla da perdere nell'accettare la grande sfida che gli pone l'*infinito*, vincere la morte e trovare la "libertà".

N.B. – L'uomo comune prende ogni accadimento della sua vita come una benedizione o una maledizione.

I tredici traguardi del guerriero

Un uomo – apprendista – per diventare un guerriero deve conquistare tredici traguardi.

Il primo traguardo del guerriero consiste nell'infrangere le

proprie abitudini di vita.

Il guerriero non deve essere vincolato alle sue abitudini, ma deve essere fluido e imprevedibile.

Il secondo traguardo del guerriero consiste nell'assumere la morte come consigliera.

L'uomo comune vive la vita come se la morte non dovesse mai toccarlo e quindi è privo della consapevolezza della propria morte. Un uomo che invece percorre la via del guerriero trova la morte a ogni angolo della strada e pertanto diviene consapevole della sua presenza. Così si rende conto che la morte è la sua compagna insostituibile, sempre accanto a lui, l'eterna consigliera che lo sorveglia sempre e che gli rende testimonianza di tutto ciò che fa. Allora, egli capisce che nulla conta al di fuori del tocco della sua morte e che verrà il giorno in cui verrà toccato... l'idea della propria morte incombente non lo ossessiona – preoccuparsi della propria morte lo indebolirebbe – e quindi reagisce con indifferenza.

Il terzo traguardo del guerriero consiste nel cercare la perfezione dell'essere, il solo degno obiettivo della sua condizione di uomo.

Il guerriero per trovare la perfezione del suo essere deve agire, comunque e sempre, nel giusto stato d'animo, stato in cui non ci si sente offesi di fronte agli atti dei propri simili.

Il quarto traguardo del guerriero consiste nell'assumere la responsabilità delle proprie decisioni.

Il guerriero deve assumersi la responsabilità di tutto ciò che fa. Prima di tutto deve sapere perché lo fa, poi deve procedere con le sue azioni senza dubbi, pronto a morire per le proprie decisioni.

Il quinto traguardo del guerriero consiste nel porsi in equilibrio con il mondo e per farlo si deve essere inaccessibili.

Il guerriero per porsi in equilibrio con il mondo che lo circonda deve essere un abile stratega e deve sapere quando è il momento giusto di agire e di non agire. Così non lascia nulla al caso e incide sull'esito degli eventi con la sua consapevolezza e la sua forza di volontà. Inoltre deve misurare il proprio dire e il

proprio fare, in modo da non esaurire se stesso e gli altri.

Il sesto traguardo del guerriero consiste nell'agire in modo tale che ogni atto sia l'ultima battaglia sulla Terra.

Il guerriero valuta attentamente ogni atto e lo realizza dando il meglio di se stesso. Con l'idea della sua morte incombente si rende pienamente consapevole di non avere tempo e così ogni atto è la sua ultima battaglia.

Il settimo traguardo del guerriero consiste nel dover credere.

Il guerriero dinanzi ad accadimenti che non può verificare sceglie di credere a seconda della sua predilezione. Egli non crede, deve credere.

L'ottavo traguardo del guerriero consiste nell'amare la Terra.

Il guerriero concentra tutto il suo amore su quell'essere che lo ospita, la madre Terra... e la Terra, che sa di essere amata, gli accorda la sua protezione. È questa la predilezione più intima del guerriero che lo satura di gioia e gli dona la libertà.

Il nono traguardo del guerriero consiste nel rendersi accessibile al *potere*.

Il guerriero diventa accessibile al *potere* quando percepisce un'energia incontrollabile che gli arriva addosso. Questa energia lo stimola facendogli emergere il suo *potere* interiore – si sente nella zona ombelicale un prurito e un calore; in seguito un dolore e un senso di nausea – e sempre questa energia gli controlla gli atti e nel contempo obbedisce ai suoi comandi.

Il decimo traguardo del guerriero consiste nell'assumere un modo particolare di camminare durante il giorno e un modo particolare di correre al buio di notte. Il primo modo è noto come "l'andatura del sapere", mentre il secondo è noto come "l'andatura del potere".

Il guerriero, durante il giorno, assume un'andatura fluida, il suo passo è leggero, armonioso e lineare. Gli occhi sono fissi sul terreno di fronte a sé e non mettono nulla a fuoco. Così il proprio pensiero scorre liberamente, affinché il sapere – conoscenza silenziosa – fluisca nella mente.

Il guerriero, di notte, assume una postura in cui la colonna vertebrale è diritta, ma il tronco è un po' piegato in avanti e le

ginocchia leggermente flesse. Le braccia sono protese lungo i fianchi e le dita delle mani sono piegate contro le palme con i pollici e gli indici estesi. Gli occhi sono fissi sul terreno di fronte a sé e a ogni passo solleva le ginocchia fino quasi al petto, in modo che i passi risultino molto corti e sicuri. Così lascia scorrere, in sé, il proprio potere personale affinché esso possa fondersi col potere della notte.

L'undicesimo traguardo del guerriero consiste nel sostenere delle battaglie di potere.

Il guerriero è un *cacciatore* impeccabile che intrappola il *potere* e lo accumula. Egli, quando intrappola il *potere*, lo sente come una sensazione che ha per certe cose e, quando lo accumula, lo percepisce come un'altra sensazione che dipende dalla sua inclinazione naturale. L'accumulo del *potere* gli consente di accrescere il suo potere personale.

Il dodicesimo traguardo del guerriero consiste nel liberarsi dal fardello di essere in debito e nel dire grazie.

Il guerriero paga con stile e generosità ogni favore che gli è stato reso per affrancarsi dal fardello di essere in debito. Poi ringrazia tutti coloro che lo hanno amato. Con l'*intento* che proviene dalla sua oscurità – profondo silenzio – dice grazie e così conserva in se stesso tutto ciò che ha amato.

A questo punto dell'apprendistato il guerriero è giunto alla fine e l'insegnante gli ricapitola – rivisitazione formale – tutti i passi percorsi per rendere durevole la conoscenza. Ora è pronto per diventare un uomo di conoscenza che, senza affrettarsi e senza esitare, svela i segreti del sapere e del potere. A dispetto della sua precarietà, cioè della sua stanchezza e della sua morte incombente, procede lungo la "via che ha un cuore", trovando soddisfazione e realizzazione personale in ciò che fa. Egli è un essere fluido, malleabile e pieno di risorse, che ha una volontà ferrea – *intento inflessibile* – e che ha al suo servizio un alleato, l'alleato personale.

Il tredicesimo traguardo del guerriero consiste nell'eseguire

la danza del potere.

Quando il guerriero viene toccato dalla morte esegue la "danza del potere", cioè rievoca la storia della sua vita – *ricapitolazione* – e la morte si ferma finché non ha finito. Poi essa lo coglie e così l'uomo avrà eseguito la sua ultima "danza di potere", ma se egli ha acquisito una *forma* – 'danza' – impeccabile di potere la morte lo rifiuta, poiché ha sviluppato un *movimento* – 'danza' – impeccabile di potere durante tutta la sua vita, *movimento* che è cresciuto col crescere del suo potere personale e che viene eseguito sotto l'influsso di tale potere. La morte, rifiutando il guerriero, gli consente di realizzare la morte simbolica ma definitiva che gli annienta la presunzione e che gli permette di ottenere la spietatezza (sobrietà). In questo modo, egli invalida la continuità della sua vecchia esistenza e ottiene il biglietto per l'impeccabilità, il biglietto per la libertà, che gli permette di utilizzare intelligentemente – agire in completa sicurezza – la sua nuova continuità. A questo punto, il guerriero ha vinto la morte che riconosce la propria sconfitta e non lo sfida più. Egli ha spezzato le proprie barriere percettive – il balzo del pensiero nell'inconcepibile – e la percezione umana ha raggiunto i propri limiti. Inoltre egli ha spezzato le catene del riflesso di sé – importanza personale – e ciò gli consente di non condividere più le preoccupazioni e i problemi della gente, continua a stare nel mondo del quotidiano ma non ne fa più parte.

N.B. – La sobrietà (spietatezza) porta a essere duri, freddi, calcolatori e indifferenti, non più coinvolti dai problemi umani e quindi incapaci di provare compassione perché non si prova alcuna pietà per se stessi, poiché senza la forza propulsiva dell'autocommiserazione la compassione non ha più senso.

Il guerriero non spreca mai il suo potere personale e passa inosservato. Egli non ha tempo da perdere per meschini conflitti e l'unico autentico conflitto avviene solo dentro di lui e quando lo vince, diviene un essere la cui interiorità riflette l'*infinito,* poiché ha svuotato se stesso – infrangere il riflesso di sé – vincendo il suo sé individuale. Così, egli non tiene nulla per sé e si dedica

totalmente a ciò che ha di fronte, e per farlo sta sempre all'erta, cioè è sempre consapevole della trama che sta sotto gli accadimenti del momento.

L'attributo dell'uomo di conoscenza

Un uomo – guerriero – per diventare un uomo di conoscenza e di potere deve padroneggiare un attributo: l'*intento*.

L'uomo di conoscenza per ottenere l'*intento* deve interagire con l'Aquila. Egli, come aiuto per conquistarlo, può usare un "tirannuccio" e nel farlo deve controllare, sistematicamente, il proprio comportamento mediante i primi sedici attributi. E la conquista dell'*intento* gli consente di attuare il collegamento di tutti e diciassette gli attributi.

L'uomo di conoscenza sa che la sua sfida è quanto egli può essere impeccabile nell'immutabilità del suo destino e sa che la ricerca della "libertà" è l'unica forza stimolante, un'avventura in cui rischia la vita. Egli sa che la conquista della "libertà" si ottiene solo affrontando l'*infinito*.

I cinque traguardi dell'uomo di conoscenza

Un uomo – guerriero – per diventare un uomo di conoscenza e di potere deve conquistare cinque traguardi.

Il primo traguardo dell'uomo di conoscenza consiste nel cancellare la storia personale.

L'uomo di conoscenza deve desiderare di abbandonare la storia personale per rompere i legami dei pensieri di tutte le persone che lo conoscono. Solo così si libera dai vincoli dei pensieri altrui. Egli deve cancellare la sua storia, tagliandola via a poco a poco, fino al momento in cui nessuno sa chi è, nemmeno

lui. Poi deve cancellare tutto ciò che lo circonda fino a quando non dà più nulla per scontato e così rimane sempre attento, perennemente attivo.

Il secondo traguardo dell'uomo di conoscenza consiste nel padroneggiare l'*intento* dell'Aquila.

L'uomo di conoscenza per padroneggiare l'*intento* dell'Aquila usa il sentire (sapere qualcosa senza il minimo dubbio).

Il terzo traguardo dell'uomo di conoscenza consiste nel conseguire la morte della personalità.

L'uomo di conoscenza deve venir scosso profondamente… le sue barriere protettive devono essere abbattute e deve essere interrotta l'ordinaria continuità della sua esistenza. Ogni uomo di conoscenza deve raggiungere nella sua vita, in modo intenzionale e premeditato, questo momento di cambiamento.

Il quarto traguardo dell'uomo di conoscenza consiste nell'accumulare il *silenzio*.

L'uomo di conoscenza deve accumulare il *silenzio*, tramite la pratica della sospensione del *dialogo interno*. In questo modo, il *silenzio* viene accumulato nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce con la pratica della *sospensione,* fino al momento in cui il *silenzio interiore* si manifesta da solo.

Il quinto traguardo dell'uomo di conoscenza consiste nel conquistare il non-stato.

L'uomo di conoscenza per conquistare il non-stato – *vuoto interiore* che riflette l'*infinito* – sperimenta l'indifferenza, lo stato d'animo che rispecchia la sua perfezione, lo stato ultimo, generato dall'aspetto attivo dell'*infinito*.

L'uomo di conoscenza ha forza e valore, è sobrio e raffinato. Queste quattro qualità danno come risultato lo stile, cioè l'abilità di cogliere le sollecitazioni più sottili dell'*infinito* e la capacità di accettarne gli ordini.

L'attributo del veggente

Un uomo – uomo di conoscenza e di potere – per diventare un veggente deve padroneggiare un attributo: il *vedere*.

L'attributo del veggente è il vedere.

L'uomo di conoscenza deve imparare a *vedere* e così diviene un veggente.

Il veggente non teme il male – mera elucubrazione della mente – perché sa che nell'universo esiste solo l'energia. Per lui ciò che conta è il potere personale e la capacità di usare il proprio *intento*, e l'unica cosa che teme è di perdere la sua connessione con l'*infinito*.

Il traguardo del veggente

Un uomo – uomo di conoscenza e di potere – per diventare un veggente deve conquistare un traguardo.

Il traguardo del veggente consiste nel *fermare il mondo*.

Il veggente per *fermare il mondo* deve smettere di guardare – fare – per far emergere il *vedere* – *non-fare* – attraverso la tecnica della contemplazione. Per eseguire questa tecnica il contemplatore guarda fisso gli oggetti e tiene gli occhi socchiusi. In questo maniera, i pensieri si acquietano fino a giungere all'interruzione del loro flusso – interruzione del *dialogo interno* – e così si raggiunge il *silenzio interiore*. A questo punto, la percezione ordinaria crolla – *fermare il mondo* – e si manifesta una percezione straordinaria, il *vedere*.

L'uomo che percorre la via del guerriero sa che nonostante tutta la conoscenza e la saggezza acquisita è impossibile aiutare gli altri, perché prestare aiuto significherebbe compiere un atto arbitrario dettato solo dall'egoismo, perciò non ha compassione di nessuno, poiché aver compassione significherebbe desiderare gli altri uguali a lui. Inoltre, mentre percorre la "via magica", è

consapevole che la tristezza e la gioia dell'*infinito* che è in grado di provare non sono una faccenda personale ma un influsso del lato oscuro e luminoso dell'*infinito*, onde di energia che giungono dalle profondità dell'universo e che lo colpiscono quando è più ricettivo. Egli sa che non può nascondersi dietro a nulla e a nessuno e mentre attende di conquistare la "libertà" – il suo stato ultimo – osserva la magnificenza della natura, il grande spettacolo del mondo, e nel farlo prova gioia, lo stato d'animo che rispecchia la sua perfezione suprema.

3

L’arte dell’agguato

Gli antichi sciamani-veggenti del Messico si accorsero che ogni comportamento insolito produceva un tremito nel *punto di unione* e presto scoprirono che ogni comportamento inusuale tenuto sistematicamente faceva muovere il *punto di unione* in maniera lenta ma costante. Allora decisero di mettere a punto un sistema comportamentale particolare che, però, combinasse l’etica e il senso estetico e così svilupparono la più misteriosa delle arti magiche, l’arte dell’*agguato*.

L’arte dell’*agguato* si basa, essenzialmente, sul controllo sistematico del comportamento che produce un movimento verso sinistra del *punto di unione* del *cacciatore*. Ciò permette di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si usano mai nella bolla di *proto-energia*, ampliando la consapevolezza e la percezione.

I guerrieri apprendono l’*agguato* mentre si trovano in stato di percezione normale e lo applicano quando si trovano in stato di elevata percezione – il precursore dello stato di intensa percezione – perché ciò consente, nell’attuazione dell’*agguato*, di agire più rapidamente.

L’arte dell’agguato

Quando don Juan venne a me, con il suo corpo *inorganico*, mi vennero impartiti degli insegnamenti mentre mi trovavo in stato di silente percezione, che vennero decodificati dal mio essere e quindi trasformati in parola.

Don Juan mi disse che era un *cacciatore* e che la sua arte era quella dell'*agguato*, l'arte di *cacciare*. Egli, per avviarmi all'*agguato*, m'insegnò a diventare un *cacciatore in agguato* in grado di catturare i propri difetti (cattive abitudini) e di eliminarli. Mi spiegò che dovevo prima di tutto riconoscerli, poi dovevo conoscerne ogni aspetto che li componeva e infine dovevo ideare una strategia che ne consentisse la demolizione. Per aiutarmi a demolire i miei difetti mi disse che ogni abitudine è un'attività viva, un fare, un'azione ripetitiva che si consolida nel tempo e che dovevo inserire degli elementi dissonanti nel tessuto che la componevano, in modo da interferire nel "flusso del fare", fino al momento della morte dell'abitudine.

Nei successivi incontri, don Juan, mi trasmise delle nozioni che riguardano i *cacciatori*.

I tre precetti dell'agguato

Gli sciamani sanno che alla base dell'arte dell'*agguato* vi sono tre precetti che costituiscono la regola dell'*agguato*.

Il primo precetto della regola dell'*agguato* dice che tutto ciò che circonda l'uomo è un mistero imperscrutabile.

Il secondo precetto della regola dell'*agguato* dice che si deve cercare di svelare i misteri, ma senza sperare di riuscirvi.

Il terzo precetto della regola dell'*agguato* dice che il *cacciatore*, consapevole dei misteri imperscrutabili che lo circondano e del proprio impegno a cercare di svelarli, prende il dovuto posto tra gli altri misteri e si considera uno di loro. Ne consegue, per un *cacciatore*, che l'essere è un mistero senza fine, sia si tratti di un ciottolo, di una pianta, di un animale o di se stesso. È questa l'umiltà del *cacciatore*. Si è tutti uguali a tutto.

I sette principi dell'agguato

Gli sciamani sanno che i *cacciatori* devono apprendere sette principi per applicare l'arte dell'*agguato*.

Il primo principio dell'arte dell'*agguato* proferisce che sta al *cacciatore* decidere su quale terreno scontrarsi. Un *cacciatore* non accetta mai la sfida senza conoscere quello che lo circonda.

Il secondo principio dell'arte dell'*agguato* proferisce che il *cacciatore* deve abbandonare tutto ciò che non è necessario, cioè deve liberarsi del superfluo.

Il terzo principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore* deve essere in grado di decidere se accettare uno scontro oppure no. Inoltre deve essere sempre pronto a battersi fino in fondo, mai però senza un piano prestabilito.

Il quarto principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore* deve rilassarsi e non avere paura di nulla. Solo allora l'*intento* che lo guida gli aprirà il cammino e lo aiuterà.

Il quinto principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore*, quando si trova dinanzi a situazioni che non riesce a controllare, si ritira un attimo e lascia vagare i propri pensieri, occupando il tempo con qualcos'altro.

Il sesto principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore* comprime il tempo, perché anche un istante ha la sua importanza e di conseguenza egli non spreca neanche un momento.

Il settimo principio dell'arte dell'*agguato* afferma che il capo-*cacciatore* non si spinge mai in prima fila e osserva sempre da dietro le quinte.

I tre risultati dell'agguato

Gli sciamani sanno che i *cacciatori*, applicando i sette principi dell'arte dell'*agguato*, ottengono tre risultati.

Il primo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando il *cacciatore* impara a ridere di se stesso, a non prendersi mai sul serio.

Il secondo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando

il *cacciatore* impara a non avere mai fretta e ad acquisire un'illimitata pazienza.

Il terzo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando il capo-*cacciatore* impara ad avere un'enorme capacità d'improvvisare.

L'ottavo principio dell'agguato

Gli sciamani sanno che i *cacciatori* devono apprendere un ottavo principio – o il primo in assoluto – per raggiungere la perfezione nell'arte dell'*agguato*.

L'ottavo principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore* deve porre l'*agguato* a se stesso e deve farlo in modo spietato (sobriamente), con astuzia, pazienza e gentilezza.

Porre l'*agguato* a se stessi significa 'scuotersi', usando il proprio comportamento in nuovi modi per scopi specifici e per rafforzare il proprio anello di collegamento, *trait d'union* tra la ragione e la conoscenza silenziosa.

Per rafforzare – sensibilizzare – l'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila bisogna passare di continuo dallo stato di percezione normale allo stato di intensa percezione.

La sensibilizzazione dell'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* consente al *cacciatore* di sapere senza conoscere, cioè d'intuire tutto e senza sbagliare. Errore ci può essere solo nel caso dell'intervento dei sentimenti personali che possono oscurare l'anello di collegamento.

La follia controllata

Gli sciamani sanno che porre l'*agguato* a se stessi è la base della *follia controllata*.

La *follia controllata*, tecnica artistica dell'arte dell'*agguato*, permette di essere separati da tutto pur rimanendo parte integrale di tutto ed è l'unico ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) dell'Aquila.

Il capo-*cacciatore*, esercitando la *follia controllata*, applica i sette principi dell'arte dell'*agguato* in un contesto sociale. Egli è in grado di fingere di essere completamente immerso, come un attore sulla scena, in quello che sta facendo senza che nessuno sospetti che stia fingendo.

La costruzione di un Edificio

Gli sciamani sanno che i capi-*cacciatori*, applicando gli otto principi dell'arte dell'*agguato*, possono realizzare degli *edifici* sotto il diretto controllo dell'Aquila.

La costruzione di un *edificio* è la messa in scena di una "rappresentazione teatrale" da parte del capo-*cacciatore*. Egli, per costruire un *edificio*, deve "svegliare il potere", cioè deve dichiarare le proprie intenzioni senza, però, svelare il fine reale ai destinatari della sua azione.

Nell'*edificio* entrano diverse persone – uomini comuni e *cacciatori* – e la "rappresentazione teatrale" viene creata dal capo-*cacciatore* – l'attore dietro le quinte – per porre i *cacciatori* di fronte al contrasto che si crea tra la follia della gente e il controllo dell'Aquila. Subito la follia della gente ha il sopravvento sui *cacciatori* ma alla fine viene sconfitta dal lungimirante disegno dell'Aquila.

La ricapitolazione dei cacciatori

Don Juan, in una sessione dei suoi insegnamenti, mi spiegò come gli sciamani, partendo dai resoconti che riguardavano il loro insegnamento, svilupparono tre tipi di *ricapitolazione*.

Gli sciamani dei tempi antichi impartivano, oralmente, il loro insegnamento agli allievi e per non dimenticare ciò che avevano insegnato ricapitolavano tutto quello che avevano detto e fatto. Di contro, ciò consentiva agli allievi di ricordare quanto i maestri avevano insegnato.

Per impartire l'insegnamento, gli sciamani adottarono due

procedure: i discorsi informali e le rivisitazioni formali. I discorsi informali erano spiegazioni quotidiane che servivano a chiarire le cose facendo riferimento, unicamente, al fenomeno in analisi; le rivisitazioni formali erano invece resoconti che i maestri facevano, di tanto in tanto, agli allievi e riguardavano tutto ciò che avevano detto o fatto.

In seguito, gli antichi sciamani capirono che la rivisitazione formale aveva effetti ben più ampi e su di essa svilupparono tre tipi di *ricapitolazione*: la *ricapitolazione* formale e rigida, la *ricapitolazione* esaustiva e perfetta, la *ricapitolazione* fluida e impeccabile.

La ricapitolazione formale e rigida

Gli antichi sciamani-veggenti si accorsero del potere della *ricapitolazione*. Si accorsero che ricordare le esperienze della propria vita provocava un lieve ma costante movimento del *punto di unione* e che portava in superficie tutti i rifiuti di una vita – liberava tutte le emozioni di grande peso quali le speranze, i timori, etc. – consentendo di acquisire una certa fluidità percettiva. Inoltre, si accorsero che l'energia rimasta intrappolata nel corpo, a causa della storia personale, veniva liberata e che poteva essere resa di nuovo disponibile.

Il primo modo per fare la ricapitolazione.

Il primo modo di procedere per fare la *ricapitolazione* è formale e rigido e si divide in due stadi.

Il primo stadio consiste nello stendere un elenco di tutte le persone conosciute e di tutti gli avvenimenti da ricordare, partendo dal presente fino ad arrivare all'inizio della propria esistenza.

Il secondo stadio consiste nel chiudersi in uno sgabuzzino – riduce l'area di stimolazione intorno al corpo – e nel riorganizzare nella mente l'ultimo accadimento verificatosi. Riorganizzare significa ricostruire l'episodio nei minimi particolari, cercando di rivivere – provoca un lento ma costante movimento del *punto di unione* – le sensazioni e i sentimenti provati.

Il *cacciatore* esegue la *ricapitolazione* associandola a un tipo particolare di tecnica respiratoria. Si fanno lunghe e lente inspirazioni, ruotando adagio il capo da destra a sinistra per un arco di 180 gradi. Finito d'inalare la testa ruota da sinistra a destra per un arco di 90 gradi, poi lentamente si espira guardando dritto davanti a sé. Infine, si ruota il capo di 90 gradi, fino a riportarlo al punto di partenza per ricominciare il ciclo.

La bolla di *proto-energia* dell'uomo crea in continuazione filamenti simili a ragnatele che vengono spinti fuori dalle emozioni di grande peso. E la magia della respirazione ha un duplice scopo: l'inspirare, mentre si rivive emotivamente un episodio, permette di riprendersi i filamenti che si sono lasciati dietro durante l'interazione e l'espirare permette di espellere i filamenti che altri hanno lasciato dentro la bolla di *proto-energia* durante l'interazione.

La *ricapitolazione* formale e rigida, portando in superficie tutti i rifiuti di una vita, crea all'interno dell'allievo lo spazio necessario atto ad accogliere tutto quello che c'è da sapere sul Nagualismo. E il maestro per trasmettere tutto il suo sapere deve comprimere il tempo, cioè deve impartire l'insegnamento all'allievo su due livelli: gli insegnamenti trasmessi nello stato di percezione normale e gli insegnamenti trasmessi nello stato di intensa percezione.

I secondi insegnamenti vengono registrati nell'area di intensa percezione per mezzo dello spostamento del *punto di unione* del *cacciatore*. Poi il *cacciatore* ritorna nella percezione normale e non ricorda più nulla. Solo in seguito, perdendo la *forma umana*, i ricordi iniziano a riaffiorare e si recuperano gli insegnamenti ricevuti, facendo ritornare il *punto di unione* nella specifica area di intensa percezione. In questa maniera, si possono riunire le conoscenze ricevute in stato di percezione normale e in stato di intensa percezione.

La *ricapitolazione* formale, essendo rigida, è il sistema più opportuno per perdere la *forma umana* e questa, a sua volta, è l'unico mezzo per iniziare a ricordare. Ciò è possibile perché il *punto di unione* si sposta un po' a sinistra nella posizione nota

come “ragione acuta”. È un *cambiamento* permanente, una *modifica* all’interno della parte organica della grande fascia umana che produce la perdita della coesione energetica (*forma umana*). Inoltre, il *cambiamento* ha come risultato la mutazione della precedente forma energetica, infatti, la bolla da forma sferica acquisisce la forma ovale.

La ricapitolazione esaustiva e perfetta

Gli antichi sciamani *videro* come l’Aquila, attraverso le sue emanazioni, dona la consapevolezza – consapevolezza B – al momento della nascita degli esseri viventi, affinché venga arricchita tramite le esperienze di vita. *Videro* anche come l’Aquila, sempre attraverso le sue emanazioni, riprende la consapevolezza arricchita, dopo la morte degli esseri viventi. Inoltre *videro* che l’Aquila, quando si trovava dinanzi alla morte di guerrieri che avevano ricapitolato la propria esistenza in modo formale, aveva un attimo di esitazione.

Da queste osservazioni giunsero alla conclusione che l’Aquila cerca le esperienze di vita e che si doveva soddisfarla con un’imitazione di tali esperienze. Compresero che solo con un’esaustiva e perfetta *ricapitolazione* si poteva generare una copia della genuina consapevolezza, un surrogato che, donato all’Aquila, li avrebbe resi liberi di raggiungere l’*infinito*.

Il secondo modo per fare la ricapitolazione.

Il secondo modo di procedere per fare la *ricapitolazione* è esaustivo e perfetto. Esso consiste nel raccogliere in un album mnemonico tutti gli eventi memorabili – fatti indimenticabili – della propria esistenza.

L’album è una raccolta mirata di tutti quegli avvenimenti che rivestono un significato particolare nell’esistenza del *cacciatore* e che oltre a testimoniare le circostanze della sua vita ne rivelano la personalità.

Gli eventi memorabili hanno “il tocco dell’impersonale”, cioè riguardano ogni essere umano e non soltanto il *cacciatore*.

Sono rappresentazioni della condizione umana, storie in cui il *cacciatore* non è al centro dell'attenzione e se anche gli 'eventi' non lo riguardano lo coinvolgono per tutta l'esistenza.

Il *cacciatore* esegue la *ricapitolazione* associandola al camminare – aiuta a risvegliare i ricordi – e a una particolare tecnica respiratoria. Si fanno lente inspirazioni ruotando, quasi impercettibilmente, il capo da destra a sinistra e si espira allo stesso modo ruotando il capo da sinistra a destra.

La *ricapitolazione* esaustiva, essendo perfetta, consente di comprimere la bolla di *proto-energia*. Ciò è possibile perché il *punto di unione* del *cacciatore* si sposta un po' a sinistra nella posizione conosciuta come "spietatezza". È un *cambiamento* permanente, una *modifica* all'interno della parte organica della grande fascia umana. Esso ha come risultato la mutazione della precedente forma energetica. La bolla a forma ovale si comprime fino ad apparire a forma di lapide e di color verde. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

L'album dei fatti memorabili è un esercizio di disciplina e imparzialità, il gesto sincero e totale di riunire l'insieme globale delle proprie emozioni e realizzazioni; esso è lo strumento per la ridefinizione della sistemazione emozionale ed energetica e per il reimpiego della propria energia inutilizzata allo scopo di affrontare l'*infinito*.

La raccolta dei fatti memorabili dell'esistenza rappresenta, per il *cacciatore*, la preparazione necessaria per affrontare il "viaggio definitivo"… viaggio possibile dopo la morte fisica. Il corpo organico invece di decomporsi si trasforma in pura energia e il corpo *inorganico* si densifica, diventando solido – il *doppio* – ma inaccessibile alla percezione normale.

La ricapitolazione fluida e impeccabile

Gli antichi sciamani scoprirono che il livello più alto della *ricapitolazione* consiste nella coordinazione non-lineare delle proprie esperienze di vita, tramite l'intervento dell'*intento* che

sceglie gli episodi da rivivere.

Il terzo modo per fare la ricapitolazione.

Il terzo modo di procedere per fare la *ricapitolazione* è fluido e impeccabile. Esso consiste nel ricapitolare, senza un ordine apparente, differenti episodi della propria vita… ciò che viene definito come la "ricapitolazione delle tessere di un puzzle".

Per ricapitolare in questa maniera si deve far emergere sullo schermo del ricordo "il cerimoniere", ossia un evento che viene ricordato con estrema nitidezza e sorprendente chiarezza di dettagli, tanto che viene rivissuto – si sprofonda letteralmente in esso – e che apre la via al "rivivere" episodi della propria esistenza.

Il *cacciatore* effettua la *ricapitolazione* facendo zittire la mente ed evocando l'*intento*, cioè interrompe il flusso del pensiero per qualche istante e lascia che il suo *intento* scelga l'evento da rivivere. A ciò associa una particolare tecnica respiratoria e un modo di muovere la testa – sventagliare l'episodio – da un lato all'altro.

Il *cacciatore* compie lunghe e profonde inspirazioni, ruotando adagio il capo da sinistra a destra per un arco di 180 gradi. Finito d'inalare espira allo stesso modo, ruotando il capo da destra a sinistra.

La *ricapitolazione* fluida e impeccabile permette di richiamare alla mente – rivivere in toto – l'esperienza e ciò accade quando l'*intento* sposta il *punto di unione* in una specifica posizione, permettendo al *cacciatore* di "rivivere" l'accadimento.

La *ricapitolazione* fluida, essendo impeccabile, permette di comprimere la bolla di *proto-energia*. Ciò è possibile perché il *punto di unione* del *cacciatore* si sposta un po' a sinistra, nella posizione nota come "spietatezza acuta". È un *cambiamento* permanente, una *modifica* all'interno della parte organica della grande fascia umana. Esso ha come risultato la mutazione della precedente forma energetica. La bolla a forma di lapide e di color verde si comprime fino ad apparire a forma di lapide compressa e di color ambra. Inoltre, la breccia che si trova sulla

bolla – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

La conoscenza segreta di don Juan

Don Juan, in un'altra sessione dei suoi insegnamenti, mi rivelò alcuni aspetti segreti concernenti la sua conoscenza.

I tre anelli del potere

Alla base dell'essere c'è la percezione. Essa si divide in tre parti.

La prima parte dell'essere è l'Attenzione del Tonal, il "primo anello del potere", cioè la capacità dell'individuo di collocare la propria percezione nel mondo della vita quotidiana, il conosciuto.

La seconda parte dell'essere è l'Attenzione del Nagual, il "secondo anello del potere", ossia la capacità dell'individuo di collocare la propria percezione in mondi inconsueti, l'ignoto, l'ignoto quasi incommensurabile e l'ignoto incommensurabile.

La terza parte dell'essere è l'Attenzione dell'Ixlan, il "terzo anello del potere", cioè la capacità dell'individuo di collocare la propria percezione in diretto contatto con l'inconoscibile.

Le categorie dei tiranni

L'Aquila è il grande tiranno, il supremo monarca del nostro universo. Al di sotto di essa sta la categoria dei tiranni, i Nagual. Ancora al di sotto, sta la categoria dei piccoli tiranni, i torturatori che hanno potere di vita e di morte sugli uomini. Infine, più in basso di tutti, sta la categoria dei "tirannucci", coloro che rendono la vita impossibile. Questi ultimi sono divisi in diverse tipologie, secondo le loro inclinazioni.

Le tre tappe per perdere la presunzione

Il *cacciatore* consegue tre realizzazioni per perdere del tutto

la presunzione – importanza personale – e quindi acquisire la spietatezza (sobrietà).

La prima realizzazione del guerriero per perdere una parte della presunzione consiste nel muovere e fissare il *punto di unione* in "spietatezza". E questa è la conquista della prima tappa.

La seconda realizzazione del guerriero per perdere un'altra parte della presunzione consiste nel muovere e fissare il *punto di unione* in "spietatezza acuta". E questa è la conquista della seconda tappa.

La terza realizzazione del guerriero per perdere totalmente la presunzione consiste nel conseguire la morte simbolica ma definitiva. E questa è la conquista della terza tappa.

Lo stato di elevata percezione

Il maestro-*cacciatore* muove e fissa il *punto di unione* nello stato di elevata percezione, il precursore dello stato di intensa percezione. In questo stato, la mente è ancora in grado di ricordare quanto è successo, anche se si vive in uno stato alterato simile al sogno.

Nello stato di elevata percezione il *punto di unione* dello sciamano si sposta a sinistra e si fissa sulla fascia centrale della bolla di *proto-energia*. Trattasi di uno stato dell'essere che si manifesta, inizialmente, con la perdita della voglia di vivere.

Nello stato di elevata percezione lo sciamano – privo del senso di presunzione – può applicare la *follia controllata*, un modo d'essere che gli permette di comportarsi in un modo particolare con la gente. Egli – a differenza degli uomini comuni – è conscio che i suoi atti non sono importanti; sa che non esistono azioni più o meno importanti perché di fronte alla morte tutto è relativo. Egli è conscio che il modo di vivere degli uomini è follia e così esercita un controllo sulla follia – *follia controllata* – della sua vita. Nonostante ciò, i suoi atti sono veri e sinceri anche se sono solo gli atti di un attore.

Cinque Regni

Esistono cinque Regni in relazione a cinque Attenzioni e a ogni Regno corrisponde un corpo.

I *cacciatori* sono affini al Regno della Prima e della Quarta Attenzione, mentre i *sognatori* sono affini al Regno della Seconda e della Terza Attenzione. Inoltre, esiste anche un'altra categoria di guerrieri affini al Regno della Prima e della Quinta Attenzione.

Il Regno della Prima Attenzione.

Il Regno della Prima Attenzione è il mondo degli uomini come lo concepiscono normalmente.

L'iniziato può creare, tramite la propria energia che si colloca nella zona ombelicale, un *doppio* energetico (*anima*) di se stesso. In pratica, il *doppio* – corpo di intento – possiede una propria volontà (la copia della consapevolezza dell'uomo) indipendente dal praticante.

Il Regno della Seconda Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione è un mondo che si configura rispetto all'esperienza diretta dell'uomo. In esso sono presenti gli alleati (entità temporali).

Il praticante per accedere nel Regno della Seconda Attenzione deve restringere il *tonal* e far affiorare il *nagual*. Egli, deve cogliere di sorpresa il *tonal* (lato destro) facendogli perdere il controllo a beneficio del *nagual* (lato sinistro) che prende il sopravvento. In pratica, il corpo fisico si trasforma in energia e si assume il corpo fisico temporale (possiede una bolla di *proto-energia*) nel Regno della Seconda Attenzione. Poi, l'iniziato esercita la volontà di ritornare nel Regno della Prima Attenzione per riassumere il corpo fisico.

Il Regno della Terza Attenzione.

Il Regno della Terza Attenzione è un mondo di confine (zona sulfurea) che si colloca tra le linee parallele (il nostro mondo e l'altro mondo sono su due linee parallele). In esso sono presenti gli alleati (entità spazio-temporali) e si presenta come un paesaggio

desertico con dune giallastre simili a zolfo.

Il praticante può entrare nel Regno della Terza Attenzione nello stato di veglia alterata o di intensa percezione.

Il praticante utilizza l'humito (piccolo fumo), entra in stato di veglia alterata e accede al Regno della Terza Attenzione. Egli assume il corpo spazio-temporale *sottile* (compenetrato da una bolla di *proto-energia*), affronta e vince il guardiano del mondo sulfureo e penetra nel Regno della Terza Attenzione. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Il praticante, nello stato di intensa percezione, percepisce un immenso banco di nebbia giallastra che divide il mondo in due e che va da terra fino al cielo. Egli è rivolto verso est e la metà del mondo alla sua sinistra – a nord – rimane nitida, mentre la metà alla sua destra – a sud – è velata dal banco di nebbia. Ruotando la testa, fa girare il muro nel senso della rotazione e quando assume il corpo *inorganico*, la rotazione del muro si ferma, poiché egli ruota con il corpo *inorganico* – coincidente con il corpo fisico – di 90 gradi a destra, trovando il muro di nebbia di fronte a sé. Così ha la possibilità di oltrepassarlo e di entrare nel Regno della Terza Attenzione. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Il Regno della Quarta Attenzione.

Il Regno della Quarta Attenzione è un mondo – l'altro mondo – in cui vivono gli esseri paralleli (i contrappesi degli uomini) e gli alleati (entità temporali). Esso si presenta come un paesaggio con ricca vegetazione, montagne, colline, fiumi e pianure.

Il praticante può entrare nel Regno della Quarta Attenzione nello stato di veglia alterata, nello stato di sonno e nello stato di intensa percezione.

Il praticante per accedere al Regno della Quarta Attenzione utilizza il "piccolo fumo", sperimentando uno stato di veglia alterata. Poi vede una porta monumentale – una frattura tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione – e la oltrepassa con lo *shabodo aereo sottile*. Entrato nella zona sulfurea, intraprende un viaggio fino a giungere su un altipiano, sopra il quale vi è

l'ingresso per l'altro mondo. Con un urlo lo attraversa e penetra nel Regno della Quarta Attenzione. Infine intraprende il viaggio di ritorno.

Il praticante, nello stato di sonno, accede al Regno della Quarta Attenzione tramite il *dormire*. In pratica, il *dormiente* entra in uno stato di *silenzio interiore* e scivola nel sonno con l'*intento* di assumere lo *shabodo aereo sottile* e di entrare nell'altro mondo. Egli, nel momento in cui assume lo *shabodo aereo sottile*, è rivolto verso sud e ruota con il corpo *inorganico* – coincidente con il corpo fisico – di 90 gradi a sinistra, trovando Il Regno della Quarta Attenzione di fronte a sé. In questo modo ha la possibilità di entrare nell'altro mondo. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Il praticante, nello stato di intensa percezione, si volge a est e percepisce, alla sua destra, il muro di nebbia giallastra. Nel momento in cui assume lo *shabodo aereo sottile*, ruota con il corpo *inorganico* – coincidente con il corpo fisico – di 90 gradi a destra, trovando il banco di nebbia di fronte a sé. Rimane immobile a fissarlo, fino al momento che si ritrova direttamente nel Regno della Quarta Attenzione. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Il praticante, dopo aver perso la *forma umana*, incomincia a *vedere*, in stato di percezione normale, un occhio dinanzi a sé – porta dimensionale – che gli consente di accedere al Regno della Quarta Attenzione. In pratica, il guerriero informe chiude gli occhi, vede l'occhio e comincia a *dormire*. A questo punto, il *dormiente* assume lo *shabodo aereo* e attraversa la porta dimensionale per entrare nell'altro mondo. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Il Regno della Quinta Attenzione.

Il Regno della Quinta Attenzione è un mondo – un "mondo magico" – sovrapposto al nostro, un mondo gemello opposto e complementare che non interferisce con il nostro. In esso sono presenti gli esseri magici (si manifestano come uomini, animali, insetti, alberi e ogni altra forma di vita) e gli alleati (entità spazio-

temporali). Esso è un mondo che si presenta come un paesaggio ricco di vegetazione con montagne, colline, fiumi e pianure.

Il praticante accede nel Regno della Quinta Attenzione con il corpo *inorganico* relativo a tale Regno, ossia il corpo fisico spazio-temporale (compenetrato da una bolla di *proto-energia*).

Il praticante per assumere il corpo fisico spazio-temporale deve essere diviso a livello della percezione – la percezione del proprio essere deve essere divisa tra il lato destro e il lato sinistro – e percepire i due emisferi del cervello come enti separati. Per fare ciò, gli sciamani utilizzano due metodi.

Primo metodo: il praticante, in stato di veglia, viene diviso a livello percettivo dal duplice sussurro dei suoi due maestri: l'insegnante, nel corpo fisico, sussurra all'orecchio destro e il benefattore, nello *shabodo* fisico, sussurra all'orecchio sinistro. In pratica, il duplice sussurro produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* del praticante. Egli, dalla spaccatura, viene fatto uscire con il corpo spazio-temporale che si materializza (inaccessibile alla percezione normale). Poi, il praticante apre una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entra nel "mondo magico". Infine ritorna indietro e attraverso la spaccatura sulla bolla rientra nel corpo fisico.

Secondo metodo: il praticante, in stato di sogno, viene diviso a livello percettivo dal maestro che si trova nello *shabodo* fisico. In pratica, la divisione percettiva produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* del praticante. In seguito, egli deve ritrovare le proprie mani nel sogno e fissarle intensamente, tanto da uscire, con il corpo spazio-temporale dal cranio e dalla spaccatura sulla bolla. Poi, il praticante apre una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entra nel "mondo magico". Infine ritorna indietro e attraverso la spaccatura sulla bolla rientra nel corpo fisico.

Il passaggio finale

Don Juan, in un'altra sessione dei suoi insegnamenti, mi disse che gli antichi sciamani per il fatto di aver ricapitolato in modo esaustivo e perfetto, poterono ottenere, tramite la morte fisica, lo *shabodo aereo* materializzato con la conseguente disintegrazione (dissociazione atomica) del corpo; invece i moderni sciamani effettuano "il passaggio finale" quando sono ancora vivi, poiché il *passaggio* è un "fattore unificante".

M'informò che i moderni sciamani per il fatto di ricapitolare in modo fluido e impeccabile, conseguono la morte simbolica ma definitiva. Ciò consente a loro, in seguito, di fare il *passaggio finale*.

Mi disse che tutti loro – lui e il suo seguito di sciamani – assunsero, in stato di percezione elevata, lo *shabodo* fisico. In una frazione atemporale il loro corpo fisico divenne energia non-frammentaria e il loro corpo *inorganico* si materializzò. Poi spalancarono la fessura – *vagina cosmica* – tra il Regno della Prima e della Quarta Attenzione e sgusciarono attraverso di essa.

Infine, mi rivelò che un osservatore esterno, *vedendoli* nel momento dell'assunzione dei corpi *inorganici*, avrebbe avuto l'impressione che le bolle di *proto-energia* dei loro corpi fisici si accendessero di luminosità. Ciò era dovuto al fatto che l'osservatore *vede* – senza rendersene conto – la bolla di proto-energia accesa del corpo *inorganico* inglobata nella bolla spenta del corpo fisico... e ciò dà l'impressione che la seconda si accenda.

I silenti

Quando cominciai la stesura di questo libro alcuni degli sciamani dell'antico tempo, che vivono nel Regno della Quarta Attenzione, vennero a me per rivelarmi il modo di *cacciare insieme*.

I silenti

"Siamo gli antichi sciamani esistiti migliaia di anni fa,

all'inizio della civiltà umana. Siamo un numero indefinito. Seguiamo i disegni dell'Aquila e ogni tanto, quando l'Aquila ce lo chiede, interveniamo sugli esseri umani affinché facciano delle esperienze.

"A differenza degli uomini comuni gli sciamani hanno l'illusione di avere più potere, in realtà sono nati per svolgere in maniera più consapevole i dettami dell'*intento*, anche dopo la vita biologica, ma nessuno sa il perché! In cambio l'*intento* lascia decidere cosa fare della propria vita.

"Ci hanno definito come i *silenti*, coloro che silenziosamente passano, poiché quando agiamo non ci facciamo sentire".

4

La pratica del sognare

Gli stregoni dei tempi antichi svilupparono la più oscura delle arti magiche e la chiamarono la pratica del *sognare* che si basa, essenzialmente, sul controllo dei sogni. Essa produce un movimento verso sinistra del *punto di unione* del *sognatore* e ciò consente di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si utilizzano mai nella bolla di *proto-energia*, ampliando la consapevolezza e la percezione.

Gli antichi stregoni misero a punto una serie di procedure per esercitare un controllo – agire deliberatamente – sistematico sulle situazioni dei loro sogni e per percepire mondi *inorganici*. Per loro il *sognare* rappresentava un modo pratico per manipolare i sogni comuni, al punto che non valevano più i consueti criteri di differenziazione tra sogno e realtà.

Gli stregoni dei tempi antichi appresero il *sognare* mentre si trovavano in stato di percezione normale, come lo apprendono gli sciamani dei tempi moderni (*cacciatori-sognatori*) perché *sognare* è molto pericoloso.

Per avviarsi al *sognare* si deve risvegliare, in se stessi, qualcosa d'inattivo, ossia quella parte di consapevolezza residua che si conserva anche dormendo. È questa l'Attenzione del Sogno.

I moderni sciamani sanno – come lo sapevano gli antichi stregoni – che la perseveranza è l'elemento attivo che consente

di sviluppare il *sognare*, cioè esercitare un controllo sistematico sui propri sogni e nel contempo rafforzare la propria Attenzione del Sogno.

Gli sciamani-veggenti considerano il *sognare* come una pratica estremamente raffinata che permette di muovere il *punto di unione* dalla sua posizione abituale per intensificare la percezione. Mentre si sogna il *punto di unione* si muove lentamente in modo naturale e i moderni sciamani usano il *sogno* per controllare – 'fissare' – questo movimento. Più è profondo il movimento – 'fissaggio' – del *punto di unione* più il sogno è concreto. Ne consegue che interferire nei sogni significa interferire sul movimento naturale del *punto di unione*.

La pratica del sognare

Quando don Juan venne a me, con il suo corpo *inorganico*, mi vennero impartiti degli insegnamenti mentre mi trovavo in stato di *sogno*. Egli mi disse che la sua attitudine era il *sognare* e che la sua era la pratica del *sogno*, l'arte di *sognare*.

La pratica del *sognare* si basa sul controllo dei sogni, tramite la fissazione dell'Attenzione del Sogno che si manifesta in due aspetti.

Il primo aspetto è quando gli sciamani utilizzano il *sognare* per concentrare – 'fissare' – l'Attenzione del Sogno su cose che non fanno parte di questo mondo, come il viaggio nell'ignoto. Quando gli sciamani imparano a concentrarsi sul lato luminoso dell'Attenzione del Sogno nulla può ostacolarli, essi diventano i *sognatori dell'infinito*.

Il secondo aspetto è quando gli stregoni utilizzano il *sognare* per concentrare – 'fissare' – l'Attenzione del Sogno su cose di questo mondo, come il potere materiale. Quando gli stregoni imparano a concentrarsi sul lato oscuro dell'Attenzione del Sogno nulla può ostacolarli, essi diventano i *sognatori dell'abisso*.

Gli esseri inorganici e i dodici mondi

La pratica del *sognare* attira l'attenzione degli esseri *inorganici* – entità che possiedono dei corpi temporali inglobati da *proto-energia* aliena – e li costringe ad apparire nei sogni dello stregone, ma per ottenere un risultato ottimale lo stregone deve aggiungere al *sognare* l'*intento* di volerli incontrare in *sogno*.

Nel mondo dei sogni esiste una soglia che consente alle *proiezioni* degli esseri *inorganici* di entrare nel mondo dei sogni dell'uomo e ai *sognatori*, che esprimono l'*intento* di seguirle, di accedere ai dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero: sei in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco. Ogni mondo possiede un *guardiano* che si manifesta al *sognatore* come un'entità oppure come una voce – la voce dell'*emissario* del *sogno* – che si propone di aiutarlo.

I sei mondi, in rapporto all'elemento acqua, sono simili e si differenziano solo nella forma degli esseri *inorganici* mobili. Mi limito a descrivere solamente i primi due mondi perché più ci si addentra più il potere delle entità che vi abitano aumenta, creando pericolose interferenze nella consapevolezza umana.

I sei mondi, in rapporto all'elemento fuoco, non sono in grado di descriverli perché il mio benefattore, l'oppositore della morte, cadde preda degli esseri *inorganici acquei* e nulla sa degli esseri *inorganici ignei* e dei loro mondi.

I primi due mondi acquei.

Il primo mondo – in rapporto all'elemento acqua – è un mondo poroso e cavernoso dalla struttura ruvida e fibrosa. Nel suo interno diversi tunnel geometrici vanno in ogni direzione. I tunnel sono esseri *inorganici* immobili che possono proiettare se stessi, mentre le forme degli esseri *inorganici* mobili sono di tre tipi: rotonde, a campana e a fiamme di candela (esploratori). Il *guardiano* di questo mondo è un essere *inorganico* a forma di campana e gli esploratori possiedono un'energia che frizza appena.

Il secondo mondo – in rapporto all'elemento acqua – è strutturalmente simile al primo e si differenzia solamente nelle

forme degli esseri *inorganici* mobili che sono di due tipi: ombre mobili (esploratori) e un secondo tipo che viene rivelato solo ai *sognatori* che decidono di rimanere in questo mondo, formulando l'*intento* ad alta voce. Il *guardiano* – ombra mobile – di questo mondo è un essere *inorganico* che appare come una protuberanza simile a una ghiandola e gli esploratori possiedono un'energia che sembra stia sul punto di bruciare.

Le due condizioni essenziali per sognare

I moderni sciamani legano la pratica del *sognare* a due condizioni essenziali: la fondazione del *sognare* e iniziare a *sognare*.

La fondazione del *sognare* consiste nell'intendere – volere senza desiderare – di essere un *sognatore*, anche se ancora non lo si è. Bisogna avere la volontà – determinazione silenziosa – di diventare un *sognatore* e la convinzione di esserlo.

Per iniziare a *sognare* bisogna formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di diventare coscienti – durante il sonno – che si sta sognando. In questo modo ci si avvia al *sognare*, risvegliando in se stessi qualcosa d'inattivo, cioè quella parte di consapevolezza residua che si conserva anche dormendo. È questa l'Attenzione del Sogno.

Tutto ciò comporta una lotta della mente con se stessa.

I nove varchi del sognare

Esistono nove porte, sperimentate come ostacoli, che i *sognatori* devono varcare per raggiungere la perfezione nella pratica del *sognare*; essi le chiamano i nove varchi del *sognare*.

Il primo varco del sognare

Raggiungere il primo varco del *sognare* significa esprimere l'*intento* di riuscire a sopportare la vista di qualsiasi cosa si stia

guardando nel sogno.

Conquistare il primo varco del *sognare* vuol dire realizzare il proprio *intento* nel sogno.

Per realizzare il proprio *intento* nel sogno si deve focalizzare lo sguardo su una qualsiasi componente del sogno e poi spostarlo su altri elementi. Così si focalizza la propria attenzione sulle componenti del sogno (*vigilanza sognante*) e le immagini diventano più consistenti, e ciò impedisce che il sogno diventi evanescente. In questo modo si esercita la propria Attenzione del Sogno.

Oltrepassare il primo varco del *sognare* significa riuscire a individuare e isolare la *proiezione* di un essere *inorganico*, e di solito i *sognatori* lo fanno dopo aver perso la *forma umana*.

La perdita della *forma umana* consente di diventare un *sognatore* informe che smette col proprio attaccamento verso le cose e le persone, e così si manifesta nel corpo una certa tensione e un calo di energia. A questo punto, la *proto-energia* aliena penetra nel corpo del *sognatore* attraverso il mondo dei sogni e gli provoca una situazione in cui non è favorita la calma l'equilibrio e la solidità emotiva.

Dietro gli elementi presenti nei sogni possono nascondersi le *proiezioni* di esseri *inorganici*, in rapporto all'elemento acqua o in rapporto all'elemento fuoco, che devono essere individuate e isolate. In pratica, la propria Attenzione del Sogno scopre la *proiezione* dell'essere *inorganico* dietro la componente di un sogno e si focalizza su di essa con estrema intensità, costringendola a interagire con la consapevolezza. Così il sogno globale crolla, lasciando solamente la *proiezione* dell'entità che trasmette nel cervello una scarica simile alla corrente elettrica e ciò consente la formazione dello *shabodo* interiore che possiede la bolla di *proto-energia* aliena. Lo *shabodo* così formato risulta essere della stessa natura dell'essere *inorganico* e perciò s'instaura una certa dipendenza nei confronti di esso, infatti, quando si sbuca da un sogno ci si ritrova nel proprio *shabodo* interiore e in una dimensione oscura di non-sogno; quindi ci si leva in alto roteando vorticosamente su se stessi, tirati dall'entità, senza poter controllare il proprio *shabodo* interiore.

Il secondo varco del sognare

Raggiungere il secondo varco del *sognare* vuol dire svegliarsi da un sogno in un altro sogno.

Per svegliarsi da un sogno in un altro sogno esistono tre modi: il primo comporta che, durante il primo sogno, si sogni di fare un secondo sogno e da questo si sogni di svegliarsi, trovandosi in quest'ultimo; il secondo implica che, mentre si sogna, si debba usare un elemento del sogno per svegliarsi in un altro, dall'immagine del sogno al sogno dell'immagine; il terzo consiste nel formulare l'*intento* di volersi spostare da un sogno a un altro e per fare ciò si deve ruotare il capo da destra verso sinistra e viceversa, mettendo a fuoco lo sguardo soltanto sui punti estremi della propria rotazione, così si attira l'*intento* con gli occhi e questi sposta il *punto di unione*, producendo un altro sogno.

Conquistare il secondo varco del *sognare* significa rafforzare la propria Attenzione del Sogno fino a sperimentare l'Attenzione totale del Sogno.

Rafforzare la propria Attenzione del Sogno vuol dire che si deve focalizzarla sugli oggetti dei sogni, fino a vederli consistenti. In questo modo si ottiene il controllo sui propri sogni e si realizza l'Attenzione totale del Sogno che si verifica quando il *punto di unione* si fissa in una specifica posizione. In pratica, la tecnica consiste nell'addormentarsi in una determinata posizione del corpo fisico (sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù) e quindi svegliarsi in quella posizione in un *sogno* concreto.

Oltrepassare il secondo varco del *sognare* significa individuare e seguire le *proiezioni* degli esseri *inorganici* nei loro mondi (Regno dell'Attenzione Zero interiore).

I due modi di procedere.

A questo punto esistono due modi di procedere, secondo gli antichi stregoni e secondo i moderni sciamani.

Gli stregoni dell'antico Messico dominarono in una vasta area geografica per cinquemila anni, da ottomila a tremila anni fa. E le loro pratiche oscure li portarono a rimanere legati agli esseri *inorganici*, allo scopo di diventare degli intermediari tra il mondo degli uomini e quello delle entità. Alla loro morte fisica, inesorabilmente, caddero preda degli esseri *inorganici*. Di questa categoria di stregoni appartiene l'oppositore della morte che venne a me per impartirmi gli insegnamenti segreti del Nagualismo.

L'oppositore della morte rimase intrappolato nel Regno dell'Attenzione Zero per migliaia di anni, ma in seguito riuscì, utilizzando un abile stratagemma, ad assumere l'aspetto di una donna e così venne, automaticamente, espulso da quel Regno che non accetta l'elemento femminile.

L'antico stregone elargisce doni di potere ai Nagual in cambio di energia. Egli inserisce la bacchetta del suo *shabodo acqueo* nella fenditura – all'altezza dell'ombelico – della bolla di *proto-energia* del Nagual. Poi la allarga e riceve una potente scarica di *proto-energia* aliena che accumula in se stesso.

I moderni sciamani, invece, scelgono di liberarsi degli esseri *inorganici* e per ottenere ciò contattano la *proiezione* della prima entità da loro individuata e isolata; quindi, tramite la volontà, la controllano, provando un senso di distacco. In seguito, sbucando da un sogno, si ritrovano con il loro *shabodo* interiore in una dimensione oscura di non-sogno; quindi esprimono la volontà di controllare il loro *shabodo* interiore e muovendosi scoprono che l'unico modo per farlo è quello di scivolare o volare alto.

Il terzo varco del sognare

Raggiungere il terzo varco del *sognare* vuol dire guardare se stessi addormentati.

Per guardare se stessi addormentati occorre esteriorizzarsi con uno dei due *shabodi* fuori del corpo fisico e rimanere lì, per alcuni istanti, a osservare il corpo addormentato. Poi, tramite il pensiero, si muove lo *shabodo*. Una volta che si è formato lo *shabodo*, in rapporto a uno dei due elementi, si è anche in grado

di formare l'altro.

Conquistare il terzo varco del *sognare* significa *vedere* la *proto-energia* aliena con lo *shabodo* interiore e la *proto-energia* con lo *shabodo* esteriorizzato.

Per *vedere* con lo *shabodo* interiore gli elementi dei sogni occorre pronunciare l'*intento* di farlo e in seguito sarà sufficiente la volizione silenziosa. Accadrà al *sognatore* di *vedere* tra le varie immagini fantasmatiche (immagini che non generano alcun tipo di energia) elementi generatori di *proto-energia* aliena (*proto-energia* cupa e sfrigolante).

Per *vedere* con lo *shabodo* esteriorizzato, occorre esprimere l'*intento* con la propria volizione silenziosa. Accadrà al *sognatore* di *vedere* nel mondo quotidiano la *proto-energia*, chiara e vibrante.

Il quarto varco del sognare

Raggiungere il quarto varco del *sognare* vuol dire attuare la tecnica delle posizioni gemelle.

Esistono quattro variazioni dell'esercizio per incominciare a *sognare*: mettere il corpo sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù. Ad esempio ci si può addormentare sul fianco destro con le ginocchia un po' piegate e quindi svegliarsi in quella posizione in un *sogno* concreto, realizzando l'Attenzione totale del Sogno. Subito dopo, ci si addormenta una seconda volta nella stessa posizione per svegliarsi in un *sogno* ancora più concreto. Poi, per ritornare allo stato di veglia, si passa dal secondo *sogno* al primo e da questo alla veglia. Così le due posizioni acquisite nei *sogni* formano un'unità – le posizioni gemelle del *sognare* – e si realizza l'Attenzione profonda del Sogno che si verifica quando il *punto di unione* si fissa profondamente in una specifica posizione.

Conquistare il quarto varco del *sognare* significa viaggiare verso luoghi che esistono soltanto nel *sogno d'intento* di chi ha conquistato tale varco.

Il mistero dell'*intento* nell'Attenzione totale del Sogno per le posizioni gemelle consiste nel venir attratti, con lo *shabodo*

interiore, nel *sogno d'intento* di colui che lo ha realizzato e quindi venir trasportati nel suo secondo *sogno*.

Il quinto varco del sognare

Raggiungere il quinto varco del *sognare* vuol dire svegliarsi nel *sogno* più concreto che si possa immaginare.

Per svegliarsi nel *sogno* più concreto bisogna formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di svegliarsi in un *sogno* estremamente concreto. L'attuazione di tale *sogno* consente di realizzare l'Attenzione intensificata del Sogno che si verifica quando il *punto di unione* si fissa intensamente in una specifica posizione.

Conquistare il quinto varco del *sognare* significa realizzare l'Attenzione intensificata del Sogno e da questa svegliarsi nel Regno della Prima Attenzione interiore con il corpo fisico spaziale interiore.

Il sesto varco del sognare

Raggiungere il sesto varco del *sognare* vuol dire sperimentare il Regno della Seconda Attenzione interiore.

Per sperimentare il Regno della Seconda Attenzione interiore si deve fissare un oggetto del sogno, talmente tanto intensamente da ritrovarsi nel Regno della Seconda Attenzione interiore con il corpo fisico temporale interiore.

Conquistare il sesto varco del *sognare* significa svegliarsi nell'oceano soggettivo del Regno della Seconda Attenzione con il corpo fisico temporale.

Svegliarsi nel Regno della Seconda Attenzione consente di ottenere la totale percezione del mondo sperimentato e la totale coesione del corpo assunto.

Oltrepassare il sesto varco del *sognare* vuol dire attingere volutamente *proto-energia* aliena dal Regno dell'Attenzione Zero, una manovra molto misteriosa che consiste nel tendere l'*agguato ai cacciatori*.

Per tendere l'*agguato ai cacciatori* si usa la consapevolezza B per spostarsi, tramite la *proto-energia* aliena, nel Regno della Seconda Attenzione. Il corpo fisico temporale viene avvolto da tale *proto-energia* e la consapevolezza B annebbiata, pertanto bisogna lottare con tutte le proprie forze per riconquistare la lucidità, al fine di ritornare nel Regno della Prima Attenzione.

Consolidare il sesto varco del *sognare* significa scegliere di vivere nel Regno della Seconda Attenzione.

Per vivere nel Regno della Seconda Attenzione si devono eseguire determinati passi. Il primo passo consiste nel fissare un oggetto e visualizzarlo a occhi chiusi. Il secondo passo consiste nel proiettare il proprio *intento* nel sogno, ossia nel *sognare* l'oggetto (Attenzione del Sogno) e nel concretizzarlo totalmente (Attenzione totale del Sogno) per conquistare la prima tappa verso la percezione totale. Il terzo passo consta nel visualizzare, in gruppo, un sito; nel *sognarlo* e nel concretizzarlo totalmente per conquistare la seconda tappa verso la percezione totale. Il quarto passo consiste nel ricreare il sito nel Regno della Seconda Attenzione, ovverosia nel trasferirsi – tutti assieme – in un'isola oggettiva dell'immenso oceano soggettivo del Regno della Seconda Attenzione. In questo modo, si acquisisce uniformità e coesione al di là del Regno della Prima Attenzione e tale azione venne definita dagli stregoni come "l'agguato della percezione", terza e ultima tappa per la conquista della percezione totale.

Il settimo varco del sognare

Raggiungere il settimo varco del *sognare* vuol dire che si deve sperimentare il corpo *sottile* spazio-temporale – relativo al Regno della Terza Attenzione – nel Regno della Prima Attenzione.

Per sperimentare il corpo *sottile* spazio-temporale si deve scivolare nel lato sinistro del proprio essere (la coscienza ruota verso sinistra).

Conquistare il settimo varco del *sognare* significa sperimentare la materializzazione del corpo *sottile* spazio-temporale nel Regno della Prima Attenzione.

Oltrepassare il settimo varco del *sognare* vuol dire aprire una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione ed entrare nella zona sulfurea (Regno della Terza Attenzione) con il corpo fisico spazio-temporale.

Consolidare il settimo varco del *sognare* significa scegliere di vivere nel Regno della Terza Attenzione.

Per vivere nel Regno della Terza Attenzione si deve aprire una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione e accedere nella zona sulfurea. Tale azione venne definita dagli antichi stregoni come "il sogno della percezione".

L'ottavo varco del sognare

Raggiungere l'ottavo varco del *sognare* significa attuare la procedura di *sognare insieme*.

Per attuare la procedura di *sognare insieme* i due *sognatori* devono iniziare il sogno da due località differenti. Quello che per primo inizia a *sognare* penetra nel sogno dell'altro e lo "ghermisce", ossia lo afferra per il braccio. In questo modo, il primo *sognatore* condivide il *sogno* del secondo.

Per conquistare l'ottavo varco del *sognare* esistono due modi di procedere, secondo gli antichi stregoni (*sognatori*) e secondo i moderni sciamani (*cacciatori-sognatori*).

Il primo modo di procedere, secondo gli antichi stregoni, comporta il *sognare insieme*, quindi individuare le *proiezioni* di esseri *inorganici* e seguirle nei loro mondi.

Il secondo modo, secondo i moderni sciamani, comporta la procedura di *dormire insieme*. I *dormienti* entrano in uno stato di *silenzio interiore* e scivolano nel sonno con l'*intento* di svegliarsi nel Regno della Terza Attenzione con lo *shabodo aereo*.

Per oltrepassare l'ottavo varco del *sognare* esistono due modi di procedere, secondo gli antichi stregoni e secondo i moderni sciamani.

Gli antichi stregoni fornivano la possibilità ai loro allievi di oltrepassare l'ottavo varco del *sognare* operando nel seguente modo: essi ingaggiavano le *proiezioni* degli esseri *inorganici* –

acquei oppure *ignei* – che trasportavano gli apprendisti nel Regno dell'Attenzione Zero. In pratica, due *proiezioni* di esseri *inorganici* stimolavano, una per parte, due specifici punti – all'altezza della zona del fianco destro e del fianco sinistro – sulla bolla di *proto-energia* dell'apprendista che si ritrovava con il corpo fisico temporale – *shabodo acqueo* o *shabodo igneo* – nel Regno dell'Attenzione Zero. Poi, egli ritornava nel Regno della Prima Attenzione con il potere di essere il mediatore tra i due Regni.

I moderni sciamani, invece, forniscono la possibilità ai loro apprendisti di oltrepassare l'ottavo varco del *sognare* facendoli attingere intenzionalmente *proto-energia* aliena dal Regno dell'Attenzione Zero, una manovra misteriosa che consiste nel tendere l'*agguato ai sognatori*. In pratica, si attua la procedura di *dormire insieme* e si utilizza la consapevolezza B al fine di muovere e fissare il *punto di unione* per entrare, tramite la *proto-energia* aliena, nel Regno della Terza Attenzione con lo *shabodo* fisico; quindi si esprime l'*intento* di accedere al Regno della Quarta Attenzione fintanto che si è in possesso della *proto-energia* aliena.

Per consolidare l'ottavo varco del *sognare* esistono due modi di procedere, secondo gli antichi stregoni e secondo i moderni sciamani.

Gli antichi stregoni consolidavano l'ottavo varco del *sognare* decidendo di rimanere nel Regno dell'Attenzione Zero.

I moderni sciamani, invece, consolidano l'ottavo varco del *sognare* decidendo di rimanere definitivamente nel Regno della Quarta Attenzione.

Il nono varco del sognare

Raggiungere il nono varco del *sognare* vuol dire dividere la percezione del proprio essere tra il lato destro e il lato sinistro.

Per dividere la percezione del proprio essere bisogna spezzarne l'unità, percependo i due emisferi del cervello come enti separati. In pratica, il *sognatore* – in stato di sogno – viene diviso, a livello

percettivo, dal maestro (*cacciatore-sognatore*) che con il suo *shabodo* fisico produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* del *sognatore*.

Conquistare il nono varco del *sognare* significa che il *sognatore* deve ritrovare le proprie mani nel sogno e fissarle intensamente, tanto da uscire con il corpo spazio-temporale – relativo al Regno della Quinta Attenzione – dal cranio e dalla spaccatura sulla bolla.

Oltrepassare il nono varco del *sognare* vuol dire aprire una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entrare nel "mondo magico" (Regno della Quinta Attenzione) con il corpo fisico spazio-temporale.

Consolidare il nono varco del *sognare* significa scegliere di vivere nel Regno della Quinta Attenzione.

Le chiavi del potere

Le formule del *sognare* per l'*agguato* e dell'*agguato* per il *sognare* sono le chiavi del potere.

Il sognare per l'agguato

Lo sciamano sceglie, in stato di veglia, un argomento per *sognare*.

Lo sciamano visualizza mentalmente l'argomento – sotto forma di pensiero o d'immagine – ed entra nello stato di *silenzio interiore*. Poi, durante la notte, lo *sogna* per poterlo riprodurre durante il giorno.

L'agguato per il sognare

Lo sciamano sceglie, in stato di sogno, un'azione per *svegliare*.

Lo sciamano esegue un determinato atto – sotto forma di posizioni e movimenti – in *sogno*, nei confronti di un'altra persona. Poi, durante il giorno, lo *sveglia*, riproducendo posizioni

e movimenti (passi magici). Così l'atto viene replicato nel *sogno* della persona *sognata*.

5

La padronanza dell'intento

Gli sciamani dei tempi antichi *videro*, grazie all'uso delle piante psicotropiche, l'energia impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila – l'oscuro-luminoso mare dell'*infinito* – e la chiamarono "forza-volontà". Inoltre si accorsero che la forza-volontà era direttamente responsabile della percezione degli esseri viventi – accende una piccola porzione di filamenti all'interno della bolla di *proto-energia* – e indirettamente della dislocazione del loro *punto di unione*.

Gli antichi sciamani *videro* come la forza-volontà muoveva il *punto di unione* e come quest'ultimo, spostandosi, regolava la percezione dell'uomo. Allora decisero di manipolare questo tipo di energia – potere impersonale – e per farlo svilupparono la più potente delle arti magiche, la padronanza dell'*intento*.

La padronanza dell'intento

Quando don Juan venne a me, con il suo corpo *inorganico*, mi disse – mentre mi trovavo in stato di silente percezione – che la padronanza dell'*intento* si basa, essenzialmente, sul controllo del *punto di unione* che consente di *vedere* la *proto-energia*. Essa produce un movimento verso sinistra del *punto di*

unione del veggente e ciò permette di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si usano mai nella bolla di *proto-energia*, ampliando la consapevolezza e la percezione.

Nei successivi incontri, don Juan, mi trasmise delle nozioni che riguardano i *viaggiatori dell'infinito*.

Rendersi accessibili al potere

Il guerriero diventa accessibile al *potere* quando percepisce un'energia incontrollabile che gli arriva addosso e che lo stimola facendogli emergere il suo *potere* interiore.

Il *potere* interiore del guerriero si manifesta attraverso la fessura dei tre punti del potere – *forza, volontà, intento* – e tale fenditura si trova sulla bolla di *proto-energia* di ogni essere umano, all'altezza della zona ombelicale.

Il guerriero ha un'apertura sulla bolla che si allarga – breccia – quando questi diventa accessibile al *potere* e così gli emerge il *potere* interiore. Dapprima lo si può sentire come un prurito e un calore nella regione ombelicale, poi diventa un dolore e un senso di nausea. Infine, quando la breccia sulla sua bolla si restringe, diventa un'energia che si irradia dalla zona ombelicale dopo un momento di *silenzio interiore*. È proprio questo *silenzio* – un momento ancor più silente di quello in cui s'interrompe il *dialogo interno* – che fa sorgere l'*intento*.

Le tre manifestazioni del potere

Le tre manifestazioni del *potere dell'infinito* sono: *forza* (lato oscuro), *volontà* (lato luminoso) e *intento* (aspetto attivo).

Quando lo sciamano è connesso con il *potere* dell'*infinito*, percepisce le tre manifestazioni come: tristezza universale, gioia universale e indifferenza universale. Le prime due si percepiscono come onde di *proto-energia*, mentre la terza si percepisce come un "tremore nell'aria", un tremito di *proto-energia*.

I tre modi in cui l'intento arriva all'uomo

Esistono tre livelli di interazione con l'*intento dell'infinito*, tre modi in cui l'*intento* arriva all'uomo.

Il primo modo di percepire l'*intento* riguarda l'apprendista. Trattasi di un *intento* che scende di colpo sull'apprendista... è come se egli fosse sulla strada dell'*intento*, ma intrappolato nella rete dell'*intento* senza avere il minimo controllo su ciò che gli sta accadendo.

Il secondo modo di percepire l'*intento* riguarda il guerriero. Trattasi di un *intento* che arriva perché il guerriero si mette in contatto con l'*intento*... è come se egli si mettesse sulla strada dell'*intento*, è come se altre possibilità, prima a lui ignote, improvvisamente divenissero evidenti e quindi non pianifica mai niente in anticipo, ma le sue azioni sono così decisive da sembrare che abbia calcolato prima ogni aspetto del suo agire.

Il terzo modo di percepire l'*intento* riguarda lo sciamano. Trattasi di un *intento* che consente di armonizzarsi con esso... è come se l'*intento* si fosse fuso con lo sciamano e nel farlo lo trasforma in una forza pura senza preconcetti e così lo sciamano è in grado di usare l'*intento* a proprio piacimento.

Potere impersonale e potere personale

L'uomo di conoscenza accumula energia impersonale per trasformarla in energia personalizzata al suo servizio e per fare ciò, egli deve permettere al suo corpo di "non-fare"… non fare quello che si sa fare. In questo modo, l'uomo di conoscenza sviluppa l'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila.

La conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito* è collegata indirettamente alla ragione tramite l'intuizione e ciò che è chiamata "intuizione" non è altro che l'attivazione della connessione – anello di collegamento – con la conoscenza silenziosa. E per manipolare il proprio anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila si deve raggiungere "un certo livello di abilità", cioè si deve arrivare alla comprensione pura...

l'intuizione.

Il controllo del movimento e del fissaggio del punto di unione

La padronanza dell'*intento* si basa, soprattutto, sul controllo del movimento e del fissaggio del *punto di unione*: si comincia con un comando (*intento*) dato a se stessi e si sospende il *dialogo interno*. Il comando si ripete (*intento inflessibile*), fino a quando diviene il comando dell'Aquila… e il proprio *punto di unione* si muove e si fissa in una nuova posizione.

Muovere il punto di unione.

Per muovere il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* bisogna seguire un preciso *iter*, chiamato il "cimento".

Una vita d'impeccabilità (un uso adeguato della propria energia) porta alla forza interiore, cioè ad acquisire la sobrietà (una naturale inclinazione all'analisi e alla comprensione) che consente di controllare il proprio *intento.* Quest'ultimo porta al *silenzio interiore* e quindi all'energia interiore necessaria per muovere il *punto di unione*.

Fissare il punto di unione.

Per fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* bisogna sviluppare il "controllo".

L'*intento inflessibile* consente di fissare il *punto di unione* su una nuova posizione e ciò significa acquisire coesione e uniformità. La coesione è quella forza che tiene insieme l'energia in una determinata forma, mentre l'uniformità è la condivisione della stessa configurazione strutturale.

I due modi per muovere e fissare il punto di unione

Gli sciamani utilizzano due modi per muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

Nel primo modo: lo sciamano trasforma i propri stati d'animo in *intento* e quindi muove e fissa il suo *punto di unione.* In pratica,

si esprime l'*intento* – si dà un comando a se stessi per manipolare le sensazioni – e si entra in uno specifico stato d'animo – come l'euforia, il malessere, l'ira, il dolore, la paura – per ottenere lo spostamento del *punto di unione*.

Nel secondo modo: lo sciamano evoca il potere impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila per sperimentare un certo stato dell'essere. In pratica, si attira con il brillio dei propri occhi – gli occhi sono direttamente collegati al potere impersonale – l'*intento* dell'Aquila e si esprime un determinato *intendimento*. Poi s'interrompe il *dialogo interno* e l'*intento* muove e fissa il *punto di unione* nella specifica posizione che evoca quello stato dell'essere.

La connessione diretta con il sapere dell'Aquila

La connessione diretta con il sapere – conoscenza silenziosa – dell'Aquila avviene in due modi: per ricevere le informazioni e per inviarle.

Per ricevere le informazioni: la conoscenza silenziosa dell'Aquila trasmette il sapere direttamente al sentire – sapere qualcosa senza il minimo dubbio – che si colloca nel centro cardiaco dello sciamano. Però, nell'uomo moderno, questo centro è quasi del tutto chiuso e va aperto: aprire il centro cardiaco significa aprirsi al sentire.

Per inviare le informazioni: il sentire dello sciamano trasmette direttamente il sapere alla conoscenza silenziosa dell'Aquila e l'*intento* produce l'evento desiderato. Ciò accade quando il sentire contiene in essenza il desiderio che si vuole vedere realizzato e la mente – ragione – non è focalizzata sull'evento da realizzare.

Parlare con il cuore

Il *potere* impersonale ascolta solo quando gli si 'parla' con il 'cuore' e a 'gesti'. Parlare con il 'cuore' vuol dire aprirsi al sentire (una sensazione vaga ma familiare), rivelare il meglio di

sé e offrirlo in silenzio al *potere*, cioè donarlo all'Aquila e quindi connettersi con l'*intento dell'infinito*. E 'gesti' non sta per cenni o movimenti del corpo, ma per atti di puro slancio, di generosità, di arguzia.

L'uomo di conoscenza si apre al sentire nel seguente modo: con la mente connessa al cuore entra nello stato del sentimento puro e così sperimenta il sentire, un dolce e intenso calore al centro del petto. In quest'ambito, la consapevolezza profonda dello sciamano è collegata alla consapevolezza dell'Aquila… e l'*intento* dell'Aquila gli genera uno stato di armonia pace e amore. A questo punto, lo sciamano 'parla' all'Aquila, gli esprime il suo *intendimento*.

Intendere con gli occhi

L'uomo di conoscenza 'intende' con gli occhi per attirare il *potere* dell'Aquila e per 'intendere' *afferra* con lo sguardo… un modo particolare di usare gli occhi. In pratica, l'uomo di conoscenza ruota gli occhi, accentuando la visione periferica, per connettersi con l'*intento* dell'Aquila... e il brillio dei suoi occhi attira l'*intento* che si manifesta come *potere*.

Il vedere

I veggenti, oltre il guardare, cioè il solito modo in cui si è abituati a percepire il mondo, sviluppano il *vedere*, la capacità di percepire l'essenza – *proto-energia* – delle cose del mondo. Essi, attraverso una rigorosa e sistematica applicazione del *non-fare* e l'uso raffinato del sonno, *fermano il mondo* e emerge il *vedere*.

Il non-fare

Il *non-fare* è una manovra destinata a creare un blocco nella focalizzazione abituale della Prima Attenzione. In pratica, le emanazioni dell'Aquila – quelle isolate dalla Prima Attenzione

per percepire il mondo quotidiano – vengono interrotte e i veggenti *fermano il mondo*. In quella condizione, essi sono in grado di percepire la *proto-energia* come fluisce nell'universo sotto forma di filamenti luminosi e la *proto-energia* dell'uomo come un globo bianco, opaco, su cui splende un punto di intenso splendore – *punto di unione* – che regola la percezione.

L'uso raffinato del sonno

La pratica della contemplazione è un mezzo per catturare (radunare) e fissare (mettere a fuoco) la Quinta Attenzione. Essa aiuta a interrompere il *dialogo interno*, a conseguire il *silenzio interiore* e a *fermare il mondo*. In pratica, i veggenti sospendono il flusso dei pensieri – il *dialogo interno* – e sperimentano il *silenzio interiore*. Così entrano in uno stato di sonno molto particolare in cui si è svegli eppure addormentati, il corpo è addormentato ma la mente è sveglia. In questo stato la percezione ordinaria crolla – *fermare il mondo* – e si manifesta una percezione straordinaria, il *vedere*. In definitiva, i veggenti imparano a *dormire* e così facendo diventano dei veggenti-*dormienti*, al fine di far emergere una percezione straordinaria, il *vedere*.

Il silenzio interiore

Il *silenzio interiore* è uno stato speciale della percezione umana in cui è assente il normale sistema cognitivo (pensiero-verbalizzazione). In questo stato si vive a un livello diverso di consapevolezza: il corpo fisico funziona normalmente, ma la consapevolezza diventa più acuta; le decisioni sono immediate perché nascono dalla conoscenza silenziosa, quel livello della consapevolezza umana dove la conoscenza è automatica… ogni cosa è *adesso*.

I passi magici

I passi magici sono dei movimenti corporei che riguardano

ogni singolo individuo e che differiscono da persona a persona. Essi consentono di ridistribuire l'energia vitale, al fine di ottenere benessere fisico ed equilibrio mentale. Inoltre, essi consentono di collegarsi con l'*intento* (ciò rende gli occhi luccicanti) e di venir portati, a livello percettivo, in altri stati dell'essere... essi inducono la sospensione del *dialogo interno*, il *silenzio interiore* e la fluidità del *punto di unione*.

La ridistribuzione dell'energia vitale è un processo speciale che consente di ridistribuire l'energia nei centri vitali. Tale energia – scartata dai centri a causa del logorio della vita moderna – si accumula sulla superficie interna della bolla di *proto-energia*, pertanto i passi magici impegnano sia il corpo in quanto entità fisica che subisce la dispersione di energia, sia la bolla in quanto entità *proto-energetica* capace di ridistribuire l'energia dispersa.

Il lignaggio di don Juan

Don Juan, in una sessione dei suoi insegnamenti, mi rivelò che vi fu un tempo, circa ottomila anni fa, in cui sorsero due fazioni di uomini-veggenti: gli antichi sciamani della linea dei *cacciatori* e gli antichi stregoni della linea dei *sognatori*.

Mi disse che le due fazioni erano costantemente in lotta e che la prima era capeggiata dai Nagual quadriforcuti, mentre la seconda dai Nagual triforcuti.

M'informò che in seguito, circa tremila anni fa, sorse un nuovo ciclo di veggenti della linea dei *cacciatori* e che il ciclo dei veggenti della linea dei *sognatori* si concluse, senza la possibilità di un nuovo inizio.

Don Juan mi disse che apparteneva a una dinastia di sciamani che durava da ventisette generazioni e che verso la fine del sedicesimo secolo, durante la conquista spagnola, ogni Nagual con il proprio seguito di sciamani si isolò, dando vita alla formazione di stirpi individuali. La sua, come stirpe individuale, era costituita da quindici Nagual uomini, sedici Nagual donne e centoquarantaquattro sciamani. Alcuni di questi Nagual avevano

un seguito di otto sciamani, altri di dodici e altri di sedici.

Mi spiegò che il suo lignaggio, all'inizio del diciottesimo secolo, subì un drastico cambiamento con l'apparire sulla scena dell'oppositore della morte, un antico stregone – vissuto migliaia di anni fa – della linea dei *sognatori.* Questo stregone contattò il Nagual Sebastian e, in cambio di energia, gli elargì dei doni di potere. Inoltre gli insegnò le antiche pratiche del *sognare*, anche se il Nagual non apparteneva alla linea dei *sognatori*. L'influsso fu tale che Sebastian e i sei Nagual che gli succedettero furono intrinsecamente diversi dagli otto che li avevano preceduti.

Mi disse che i Nagual, appartenenti alla linea dei *cacciatori*, posseggono un'inclinazione naturale per la *caccia* o per il *sogno* e mi rivelò l'inclinazione naturale degli ultimi sette Nagual: Sebastian-*sognatore*, Santisteban-*cacciatore*, Lujan-*sognatore*, Rosendo-*cacciatore*, Elias-*sognatore*, Julian-*cacciatore*, Juan-*sognatore*.

Don Juan m'informò che il suo lignaggio avrebbe potuto continuare solo se avesse incontrato un Nagual quadriforcuto incline alla *caccia*. La sua stirpe, invece, finì con l'apparire di Carlos Castaneda, un Nagual triforcuto della linea dei *sognatori* che, come tutti gli stregoni, era incline al *sogno*; però, tramite Castaneda, poté diffondere nel mondo la sua conoscenza e quindi chiudere la sua stirpe con una "chiave d'oro".

Mi riferì che il suo ciclo di veggenti – quello della linea dei *cacciatori* – era finito e che stava nascendo un nuovo ciclo di veggenti, quello della linea degli *artisti* con inclinazione naturale al *potere*, quell'inclinazione naturale che consente d'interagire con l'Aquila. Ciò non voleva dire che gli *artisti* non potessero praticare la *caccia* e il *sogno*, anzi dovevano farlo.

Una nuova stirpe di maghi

Don Juan, in un'altra sessione dei suoi insegnamenti, mi rivelò che io ero il primo Nagual di una nuova stirpe di maghi, più potenti, più spietati… e ciò era dovuto al fatto che la mia

bolla possedeva una speciale configurazione *proto-energetica* che i veggenti *vedevano* come una sfera formata da tre-quattro comparti, poiché una delle linee che dividevano le sezioni non era ben definita.

Don Juan mi ricordò che l'uomo energeticamente dominante all'interno di un gruppo di sciamani veniva chiamato Nagual, ossia una persona – uomo o donna – che grazie alla propria straordinaria capacità energetica era responsabile del destino del proprio gruppo, la guida ideale – capo naturale – nella vita dei guerrieri.

Mi riferì che gli uomini Nagual, in qualità d'intermediari, incanalavano il sapere direttamente dalla conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila e la trasmettevano ai loro compagni. Inoltre avevano la responsabilità di fornire ai loro apprendisti ciò che gli sciamani chiamavano "la possibilità minima", cioè la consapevolezza-percettiva della propria connessione – anello di collegamento – con la conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

Mi disse che l'uomo Nagual era un capo-maestro, dotato di resistenza e fermezza, che portava la sobrietà, invece la donna Nagual portava l'innovazione. Nella sua funzione di capo doveva comportarsi nel modo più efficiente e impeccabile, dato che non gli era possibile pianificare razionalmente il corso delle sue azioni... corso che veniva deciso dall'*intento* dell'Aquila.

Don Juan mi spiegò che l'affiliazione al mondo della magia comportava l'aver fiducia nel Nagual, cioè nell'imparare a fidarsi completamente del Nagual e accettarlo senza riserve. Se non si aveva fiducia nel Nagual non c'era la possibilità di svuotare la propria vita dai rifiuti e quindi di essere liberi.

Infine, mi rivelò la regola del Nagual tri-quadriforcuto, quella che mi riguardava.

La regola del Nagual tri-quadriforcuto

"L'Aquila dà al Nagual tri-quadriforcuto (appare in coppia, maschio e femmina), come compagni, tre guerriere *cacciatrici-*

sognatrici, tre guerrieri *cacciatori-sognatori* e un messaggero. Inoltre dà il compito di trovare altre tre guerriere *cacciatrici-sognatrici*, tre guerrieri *cacciatori-sognatori* e un messaggero.

"Le donne *cacciatrici-sognatrici* sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che esistono nella razza umana.

"La prima è il nord, la seconda è l'ovest, la terza è l'est e la quarta è il sud. La donna Nagual tri-quadriforcuta rappresenta il sud.

"Gli uomini *cacciatori-sognatori* rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili.

"Il primo è il nord, il secondo è l'est, il terzo è l'ovest e il quarto è il sud. Il messaggero rappresenta il sud.

"Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual tri-quadriforcuto è di quattordici: sei guerriere, sei guerrieri e due messaggeri. Assieme all'uomo e alla donna Nagual il numero totale è di sedici persone".

Le principali posizioni del punto di unione

Don Juan, in un'altra sessione dei suoi insegnamenti, mi rivelò le principali posizioni del *punto di unione* nel lato destro, nel lato sinistro e nel centro della bolla dell'uomo.

Le posizioni del punto di unione nel lato destro

Nel lato destro della bolla dell'uomo il *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione" e vicino a questa si trova la posizione conosciuta come "ragione acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "razionalità".

Procedendo verso sinistra esiste la posizione conosciuta come "spietatezza" e vicino a questa si trova la posizione nota come "spietatezza acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "non-pietà".

Continuando verso sinistra esiste la posizione nota come

“intuizione”. Questa è una posizione intermedia tra la ragione e la conoscenza silenziosa ed è un luogo di “comprensione pura”.

Proseguendo verso sinistra esiste la posizione nota come “dormiveglia”. Questa è una posizione intermedia tra il sonno e la veglia.

Procedendo verso sinistra esiste la posizione nota come la “voce del profondo”. In questa posizione si entra in contatto con la propria consapevolezza B.

Continuando verso sinistra esiste la posizione nota come la “conoscenza silenziosa”. Questa posizione è un luogo di “sapere”.

Proseguendo verso sinistra esiste la posizione nota come la “percezione divisa”. In questa posizione si percepiscono due luoghi contemporaneamente, uno con lo *shabodo aereo sottile* (o fisico) e uno con il corpo fisico.

Procedendo verso sinistra esiste la posizione conosciuta come il “mondo dei sogni”. In questa posizione si sperimentano i sogni.

Continuando verso sinistra esiste la posizione in cui si sperimenta il corpo spazio-temporale *sottile* o fisico – in relazione al Regno della Terza Attenzione – nel Regno della Prima Attenzione.

Proseguendo verso sinistra esistono le posizioni in cui si sperimenta lo *shabodo acqueo* o *igneo sottili* oppure fisici – in relazione al Regno dell’Attenzione Zero – nel Regno della Prima Attenzione.

Procedendo verso sinistra esiste la posizione in cui si sperimenta lo *shabodo aereo sottile* o fisico – in relazione al Regno della Quarta Attenzione – nel Regno della Prima Attenzione.

Infine, proseguendo verso sinistra, esiste la posizione nota come “la bestia”. In questa posizione – area da basso – si assumono, con lo *shabodo aereo sottile* o fisico, le forme animali.

Le posizioni del punto di unione nel lato sinistro

Procedendo verso sinistra esiste la posizione in cui si entra nel Regno della Terza Attenzione con il corpo spazio-temporale

sottile o fisico.

Continuando verso sinistra esiste la posizione in cui si entra nel Regno dell'Attenzione Zero con gli *shabodi* (*acqueo* e *igneo*) *sottili* o fisici.

Proseguendo verso sinistra esiste la posizione in cui si entra nel Regno della Quarta Attenzione con lo *shabodo aereo sottile* o fisico.

Infine, procedendo verso sinistra, esiste la posizione in cui si entra nel Regno della Seconda Attenzione con il corpo fisico temporale.

Le posizioni del punto di unione nel centro

Al centro della bolla esiste la posizione conosciuta come "la divisione della percezione". In questa posizione si sperimenta il corpo fisico spazio-temporale relativo al Regno della Quinta Attenzione.

Al centro esiste la posizione in cui si entra nello stato di elevata percezione, uno stato alterato simile al sogno.

Al centro esiste la posizione in cui si entra nello stato di intensa percezione, uno stato in cui le informazioni vengono intensamente immagazzinate.

Al centro esiste la posizione in cui si *vedono*, in stato di intensa percezione acuta, le entità nella loro forma fisica.

Al centro esiste la posizione in cui si *vedono*, in stato di intensa percezione più acuta, le entità come bolle di *proto-energia*.

Al centro della bolla esiste la posizione nota come "centrum". Questa posizione è un luogo di "equilibrio".

Al centro e in alto della bolla esiste la posizione conosciuta come "libertà totale". In questa posizione – area in alto – il *punto di unione* accende la bolla di *proto-energia*.

I noccioli astratti

Don Juan, in un'altra sessione dei suoi insegnamenti, mi presentò tre gruppi di sette noccioli *astratti* ognuno, a un livello di complessità crescente.

Nell'Ixlanismo ci sono ventuno noccioli *astratti* (*non-fare*) che costituiscono il tema conclusivo dell'insegnamento impartito dal maestro-sciamano. Essi sono "sfumature della percezione", gradi del nostro esser consapevoli dell'*intento* dell'Aquila.

I ventuno noccioli *astratti* (noccioli *intenti*) sono ventuno disegni ricorrenti, ventuno *edifici* – catene complete di eventi – che si manifestano ogni volta che l'*intento dell'infinito* indica qualcosa d'importante e che costituiscono il 'progetto', cioè il grande *edificio dell'intento*.

Il grande *edificio dell'intento* viene rivelato per il tramite delle storie sciamaniche e serve per conoscere direttamente l'*intento*, senza l'intervento del linguaggio. Ciò può accadere solamente ripulendo il proprio anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila... e ciò consente di rafforzare il legame con l'Aquila medesima.

Esistono centinaia di storie sciamaniche che sono strutturate sui noccioli *astratti* e la rivisitazione – analisi sistematica – degli atti degli sciamani del passato permette di stabilire un "punto di riferimento", cioè fornisce la possibilità di esaminare il 'progetto', i ventuno noccioli *intenti*, i ventuno *non-fare*.

Il primo gruppo di noccioli astratti

Il primo gruppo di sette noccioli astratti e: le manifestazioni dell'*intento*, il tocco dell'*intento*, lo stratagemma dell'*intento*, la discesa dell'*intento*, le esigenze dell'*intento*, la manovrabilità dell'*intento*, la decisione dell'*intento*.

Le manifestazioni dell'intento.

Le manifestazioni dell'*intento* sono date da 'gesti' che si palesano come segnali, segni e presagi. A livello dell'allievo si manifestano i segnali, cioè i consensi del mondo. A livello dello sciamano si manifestano i segnali, i segni e i presagi. I segni sono

delle indicazioni, mentre i presagi sono degli eventi significativi.

La prima storia sciamanica sulle manifestazioni dell'*intento* è il resoconto del rapporto tra l'*intento* e lo sciamano. Di come l'*intento* crei in un attimo un *edificio* – catena completa di eventi – dinanzi allo sciamano e lo inviti a entrarvi tramite dei gesti – segni o presagi – che gli consentiranno di non smarrirsi una volta dentro, e di come l'*intento* lanci un'esca per il possibile apprendista.

Il tocco dell'intento.

Il tocco dell'*intento* si verifica quando l'*intento* "bussa alla porta" di un uomo e lo reclama come futuro apprendista.

La seconda storia sciamanica sul tocco dell'*intento* è il resoconto del rapporto tra l'*intento* e il futuro allievo. Di come l'*intento* crei in un attimo un *edificio* – catena completa di eventi – dinanzi al futuro apprendista e lo costringa a entrarvi.

Lo stratagemma dell'intento.

Lo stratagemma dell'*intento* si attua quando l'*intento* usa l'astuzia e la spietatezza per scuotere l'anello di collegamento del futuro apprendista, ovverosia quando gli ripulisce l'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila.

La terza storia sciamanica sullo stratagemma dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento* circuisca l'apprendista facendolo passare in continuazione da un livello di consapevolezza all'altro per fargli vedere come risparmiare l'energia per rafforzare il suo anello di collegamento.

La discesa dell'intento.

La discesa dell'*intento* è un "atto rivelatorio" che accade quando l'*intento* piomba sull'apprendista e gli si rivela.

La quarta storia sciamanica sulla discesa dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento* metta l'allievo nella condizione di raggiungere e oltrepassare la *soglia* dell'ignoto. Di come l'*intento* sposti il *punto di unione* dell'allievo e gli faccia percepire l'ignoto,

suggellando in questo modo l'imperitura fedeltà dell'apprendista all'*intento*.

Le esigenze dell'intento.

Le esigenze dell'*intento* riguardano determinate posizioni che l'*intento* fa assumere al *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* del guerriero e la necessità che egli infranga lo specchio del riflesso di sé.

La quinta storia sciamanica sulle esigenze dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento* interagisca con il guerriero. Di come l'*intento* sposti il *punto di unione* del guerriero in specifiche posizioni – spietatezza e spietatezza acuta – in cui la pietà scompare e il riflesso di sé ridotto, e di come l'*intento* esiga che il guerriero infranga lo specchio dell'immagine di sé tramite la sua morte simbolica ma definitiva.

La manovrabilità dell'intento.

La manovrabilità dell'*intento* riguarda specifiche posizioni che lo sciamano, tramite il suo *intento inflessibile,* fa assumere al suo *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

La sesta storia sciamanica sulla manovrabilità dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano, tramite l'*intento inflessibile,* sposti il suo *punto di unione,* manipolando il suo anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento*. Di come lo sciamano sposti il suo *punto di unione* in determinate posizioni.

La decisione dell'intento.

La decisione dell'*intento* si manifesta quando l'*intento* decide la direzione che lo sciamano deve prendere nella sua vita.

La settima storia sciamanica sulla decisione dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano si comporta quando il mondo gli crolla addosso. Di come lo sciamano, di fronte a situazioni terribili che lo coinvolgono, fa del suo meglio e poi – senza rimorsi o rimpianti – si rilassa, lasciando che l'*intento* decida il risultato.

Il secondo gruppo di noccioli astratti

Il secondo gruppo di sette noccioli *astratti* e: l'azione dell'*intento*, l'aspetto dell'*intento*, l'influsso dell'*intento*, l'effetto dell'*intento*, la percezione dell'*intento*, il potere dell'*intento*, il sussurro dell'*intento*.

L'azione dell'intento.

L'azione dell'*intento* si verifica quando il guerriero esprime l'*intendimento* di perdere la *forma umana*.

L'ottava storia sciamanica sull'azione dell'*intento* è il resoconto di come il guerriero, tramite la sua volontà, riesca a perdere la *forma umana* grazie all'intervento dell'*intento*. Di come l'*intento* sposti il *punto di unione* del guerriero e gli faccia perdere la coesione energetica (*forma umana*).

L'aspetto dell'intento.

L'aspetto dell'*intento* si verifica quando il *punto di unione* dello sciamano si sposta nello stato di elevata percezione e di intensa percezione, accendendo dei filamenti inutilizzati che memorizzano informazioni ed esperienze.

La nona storia sciamanica sull'aspetto dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano sposti il suo *punto di unione* nello stato di elevata percezione. E, poi, di come lo sciamano sposti il suo *punto di unione* nello stato di intensa percezione – si creano delle "isole di percezione" distaccate tra loro e dallo stato di normale percezione – e di come per ricordare riporti il suo *punto di unione* nella posizione precisa in cui si trovava quando si verificò quella determinata esperienza.

L'influsso dell'intento.

L'influsso dell'*intento* si verifica quando lo sciamano entra in rapporto con l'*intento* dell'Aquila, al fine di realizzare i propri *intendimenti*.

La decima storia sciamanica sull'influsso dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano si rivolga all'*intento* con i propri

'gesti' (atti di puro slancio, di generosità, di arguzia), con il proprio 'cuore' (rivela il meglio di sé e lo offre in silenzio al *potere*) e con i propri occhi (*afferra* con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila), al fine di realizzare i propri *intendimenti*.

L'effetto dell'intento.

L'effetto dell'*intento* si verifica quando l'*intento*, tramite lo sciamano, restringe il *tonal* del guerriero per fargli affiorare il *nagual*.

L'undicesima storia sciamanica sull'effetto dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento*, tramite lo sciamano, faccia emergere il *nagual* del guerriero, facendogli assumere il corpo fisico temporale nel Regno della Seconda Attenzione.

La percezione dell'intento.

La percezione dell'*intento* accade quando l'*intento*, tramite lo sciamano, consente al guerriero di infrange la barriera della percezione.

La dodicesima storia sciamanica sulla percezione dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento*, tramite lo sciamano, permette al guerriero di infrangere la barriera della percezione – percepire il muro di nebbia e fermarne la rotazione – e assumere il corpo spazio-temporale *sottile* per addentrarsi nel Regno della Terza Attenzione.

Il potere dell'intento.

Il potere dell'*intento* si manifesta quando l'*intento*, tramite lo sciamano, fa sprofondare il guerriero nel *silenzio interiore* per *dormire* e "viaggiare".

La tredicesima storia sciamanica sul potere dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento*, tramite lo sciamano, fa entrare il guerriero in *silenzio interiore* e lo fa scivolare nel sonno, con il fine di fargli assumere lo *shabodo aereo* per entrare nel Regno della Quarta Attenzione.

Il sussurro dell'intento.

Il sussurro dell'*intento* si manifesta quando l'*intento*, tramite lo sciamano, divide il guerriero a livello percettivo.

La quattordicesima storia sciamanica sul sussurro dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento*, per mezzo dello sciamano, divida la percezione del guerriero – gli provoca una spaccatura sulla parte superiore della bolla – e gli faccia assumere il corpo fisico spazio-temporale che gli consente di entrare nel Regno della Quinta Attenzione.

Il terzo gruppo di noccioli astratti

Il terzo gruppo di sette noccioli *astratti* è: l'interazione dell'*intento*, *vedere l'intento*, l'attrattiva dell'*intento*, il flusso dell'*intento*, l'equilibrio dell'*intento*, la centratura dell'*intento*, la libertà dell'*intento*.

L'interazione dell'intento.

L'interazione dell'*intento* accade quando l'*intento* fa emergere nello sciamano la "voce del profondo".

La quindicesima storia sciamanica sull'interazione dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano subisca una sorta d'incursione da parte dell'*intento*, una sopraffazione delle sue facoltà che gli permette di far emergere la consapevolezza B.

Vedere l'intento.

Vedere l'intento si attua quando il *punto di unione* del veggente si sposta e si percepiscono le emanazioni dell'Aquila.

La sedicesima storia sciamanica sul *vedere l'intento* è il resoconto di come il veggente, attraverso una rigorosa e sistematica applicazione del *non-fare* e l'uso raffinato del sonno, entri in *silenzio interiore*, *fermi il mondo* e gli si manifesti una percezione straordinaria, il *vedere*.

L'attrattiva dell'intento.

L'attrattiva dell'*intento* si verifica quando lo sciamano sposta il suo *punto di unione* verso il basso.

La diciassettesima storia sciamanica sull'attrattiva dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano sposti il suo *punto di unione*, grazie all'intervento dell'*intento*, nell'area da basso per l'assunzione – con lo *shabodo aereo* – di forme animali.

Il flusso dell'intento.

Il flusso dell'*intento* si manifesta quando lo sciamano esprime l'*intento* di muovere e fissare il suo *punto di unione* nello stato di elevata percezione.

La diciottesima storia sciamanica sul flusso dell'*intento* è il resoconto di come lo sciamano sposti e fissi il suo *punto di unione* grazie all'intervento del flusso – azione costante – dell'*intento*.

Intermezzo.

Don Juan, dopo avermi presentato i primi quattro noccioli *astratti*, mi rivelò che gli ultimi tre noccioli erano conosciuti dalla sua stirpe come "storie di potere", cioè come racconti privi della conoscenza diretta delle procedure che consentono di realizzare gli insegnamenti insiti nei noccioli.

Mi disse che gli antichi veggenti, dopo che ebbe realizzato il *passaggio finale*, gli rivelarono il segreto della posizione nota come "intuizione" (comprensione pura) e il segreto "del fuoco dal profondo".

Mi rivelò che l'intuizione è una posizione del *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo e che esiste una specifica procedura che permette di accendere la bolla… il fuoco dal profondo.

Mi spiegò che gli antichi veggenti, vissuti in un'epoca remota, avevano la conoscenza – manipolando il *punto di unione* – di comprimere la bolla fino a farle assumere la forma del corpo fisico. Poi spostando il *punto di unione* verso l'alto, nella posizione nota come "libertà totale", avevano la possibilità di accendere i filamenti della bolla. Aggiunse che gli antichi veggenti assumevano la bolla accesa – contenente la consapevolezza B – e scivolavano nelle emanazioni dell'Aquila.

Poi, don Juan, mi rivelò gli ultimi tre noccioli *astratti*.

L'equilibrio dell'intento.

L'equilibrio dell'*intento* riguarda una particolare posizione che il veggente, tramite il suo *intento inflessibile*, fa assumere al suo *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

La diciannovesima storia sciamanica sull'equilibrio dell'*intento* è il resoconto di come il veggente, tramite il suo *intento inflessibile*, sposti il suo *punto di unione* nella posizione conosciuta come "intuizione".

La centratura dell'intento.

La centratura dell'*intento* si verifica quando il veggente, tramite il suo *intento inflessibile*, riesce a muovere il suo *punto di unione* al centro della bolla di *proto-energia*.

La ventesima storia sciamanica sulla centratura dell'*intento* è il resoconto di come il veggente, tramite il suo *intento inflessibile*, sposti il suo *punto di unione* nella posizione conosciuta come "centrum".

La libertà dell'intento.

La libertà dell'*intento* accade quando il veggente, tramite il suo *intento inflessibile*, riesce a muovere il suo *punto di unione* verso l'alto, fino alla sommità della bolla di *proto-energia*.

La ventunesima storia sciamanica sulla libertà dell'*intento* è il resoconto di come il veggente, per mezzo del suo *intento inflessibile*, sposti il *punto di unione* nella posizione conosciuta come "libertà totale".

Gli insegnamenti segreti di don Juan

Don Juan, in un'altra sessione dei suoi insegnamenti, mi rivelò alcuni aspetti segreti concernenti la sua conoscenza.

La relazione tra la Terra e l'uomo

In un periodo che va da tredicimila anni fa fino a un remoto passato, l'uomo aveva una bolla di colore nero, il colore delle posizioni del *punto di unione* – conoscenza silenziosa e intuizione – dell'umanità. In seguito, nel periodo fra tredicimila e dodicimila anni fa, la bolla della Terra si ampliò e di conseguenza anche quella dell'uomo che assunse il color ambra, il colore della posizione del *punto di unione* – spietatezza acuta – degli esseri umani. In seguito, nel periodo fra dodicimila e ottomila anni fa, la bolla della Terra si ampliò ulteriormente e così pure la bolla dell'uomo che assunse il colore verde, il colore della posizione del *punto di unione* – spietatezza – dell'umanità. Infine, negli ultimi ottomila anni, la bolla della Terra si ampliò definitivamente e così pure quella dell'uomo che assunse il colore bianco, il colore delle posizioni del *punto di unione* – ragione acuta e ragione – degli esseri umani.

Il compito del veggente è quello di ripercorrere a ritroso le posizioni del *punto di unione* in modo da riconquistare lo stato originario e ritornare a essere quell'uomo magico che era stato un tempo.

La ruota spaziale

I Regni delle Attenzioni possono coesistere nel medesimo spazio perché il Regno della Prima Attenzione – essendo una struttura atomica – ha la prerogativa d'interspaziare tutte le altre cinquantadue dimensioni (i cinque Regni *inorganici*, i sette mondi *inorganici* e i quaranta mondi di sola forma). È questa la concezione della *ruota spaziale* formata da cinquantatré solchi – Regni – che coesistono in quell'universo chiamato pianeta Terra.

L'Io superiore

Nell'uomo esiste un Io superiore che è costituito da due parti: il lato destro (luminoso) e il lato sinistro (oscuro). L'Io superiore, nelle esperienze che coinvolgono il *nagual* (lato sinistro), si

trasferisce nella consapevolezza B, mentre nelle esperienze in cui si sperimenta la duplice percezione si scinde in due parti: una parte – lato luminoso – rimane nel corpo fisico e l'altra – lato oscuro – si trasferisce nello *shabodo aereo* relativo al Regno della Quarta Attenzione.

Il potere della parola

Nel mondo della vita quotidiana la nostra parola si può cambiare facilmente, mentre nel mondo della magia la parola – essendo collegata all'*intento* – è definitiva e non si può cambiare, resta immutabile in eterno. Di contro, nel mondo della vita quotidiana il nostro agire è immutabile, mentre nel mondo della magia l'azione non è immutabile, poiché il mondo della magia è eternamente fluttuante, dove nulla va dato per scontato.

L'ultimo insegnamento

Don Juan, nell'ultima sessione del suo insegnamento, mi disse che questo era la sua ultima lezione, quello che si lascia sempre alla fine quando uno sciamano diviene veggente.

"Lo sciamano ha bisogno di valore, deve essere raffinato, sobrio e deve possedere la forza; queste quattro qualità danno come risultato lo stile, cioè l'abilità di cogliere le sollecitazioni più sottili dell'*infinito* e la capacità di accettarne gli ordini".

6

La strategia del giocare

La leggenda narra che dopo la fine dell'Età dell'Oro, circa tredicimila anni fa, un dio di nome "Mithra" giunse nella terra di Sahr (Perù) e lì trasmise la scienza a un uomo nagual, che divenne il primo sciamano-veggente. Inoltre, la leggenda c'informa che il primo sciamano divise la 'conoscenza' in tre parti, ossia rispetto alle tre categorie a cui appartiene il genere umano... e così sorsero i *potenti*, i *cacciatori* e i *sognatori*.

Al primo sciamano *potente* fece seguito un gruppo di nove persone che non ebbe una linea di discendenza e di loro rimase solo un vago ricordo... così nacque la leggenda dei Nove Ignoti, i Nove Immortali. Invece per quanto concerne i *cacciatori* e i *sognatori*, entrambi ebbero una linea di discendenza, ma circa ottomila anni fa entrarono in conflitto e così sorsero due fazioni contrapposte di veggenti: gli sciamani della linea dei *cacciatori* e gli stregoni della linea dei *sognatori*.

La strategia del giocare

La strategia del *giocare* è l'arte del *giocatore* in *gioco*, ossia l'arte del *giocoliere*. Essa è l'arte di *giocare*, la più artistica delle arti magiche perché consente al *giocatore* di giocare con il mondo

che lo circonda. Tale arte si basa su uno sviluppo guidato e attento dell'abilità dell'*artista*, un abile manipolare la cui arte è talmente raffinata che il *giocare* diventa la sua regola di vita, il suo *modus operandi*... egli si mette in *gioco* e opera nel mondo con etica, senso estetico e umorismo ironico.

Gli effetti dell'arte di giocare

L'arte di *giocare*, basandosi su uno sviluppo guidato e attento dell'abilità dell'*artista*, consente di focalizzare l'*intento* su qualsiasi cosa si voglia *intendere* e "intendere" è volere senza desiderare, è *non-fare* (fare senza fare), una determinazione silenziosa senza alcun pensiero. È questa la padronanza dell'*intento*, ossia l'arte di muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

Il precetto della regola del gioco

I *giocatori* sanno che alla base dell'arte di *giocare* vi è un precetto che costituisce la regola del *gioco*.

Il precetto della regola del *gioco* dichiara che tutto ciò che circonda l'uomo è un mistero e che l'uomo stesso è un mistero che va scrutato e svelato. Il *giocatore*, conscio di tutto ciò, sa che l'*essere* è un mistero senza fine. È questa l'umiltà dell'*artista*.

Le regole comportamentali dell'arte di giocare

I *giocatori* devono apprendere le sei regole comportamentali dell'arte di *giocare*.

La prima regola dell'arte di *giocare* dichiara che il *giocatore* è di continuo sfidato dagli uomini (il consueto comportamento umano), ma che egli è libero di scegliere quale sfida accettare e quale non accettare. La seconda regola afferma che il *giocatore* accetta una sfida solo se conosce il terreno su cui scontrarsi. La terza regola sostiene che il *giocatore*, quando accetta una sfida, deve avere un piano prestabilito ed essere pronto a battersi fino in fondo. La quarta regola dice che il *giocatore*, mentre combatte,

deve essere rilassato e non deve avere paura. La quinta regola dichiara che il *giocatore*, nel caso dovesse trovarsi di fronte a situazioni che non riesce a controllare, deve ritirarsi, raccogliere le proprie forze e ritornare a combattere. La sesta regola (o la prima in assoluto) dice che il capo-*giocatore* deve "*giocare* con se stesso" e deve farlo spietatamente (sobriamente), con astuzia, pazienza e gentilezza.

I risultati dell'arte di giocare

I *giocatori*, applicando le sei regole comportamentali dell'arte di *giocare*, ottengono tre risultati.

Il primo risultato dell'arte di *giocare* si ottiene quando il *giocatore* impara a ridere di se stesso, a non prendersi mai sul serio; il secondo risultato si ottiene quando il *giocatore* impara a non avere mai fretta e ad avere un'illimitata pazienza; il terzo risultato si ottiene quando il capo-*giocatore* impara ad avere un'enorme capacità d'improvvisazione.

Osservazione.

I *giocatori* apprendono il *gioco* mentre si trovano in stato di percezione normale e l'applicano (*follia controllata*) quando si trovano in uno stato di percezione alterata perché consente – nell'attuazione del *gioco* – di agire più rapidamente.

La follia controllata

La *follia controllata* permette all'*artista* di essere unito a tutto senza essere parte integrante di tutto ed è un ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) dell'Aquila.

Il *giocatore* usa la tecnica della *follia controllata*, applicando le cinque regole comportamentali dell'arte di *giocare* in un ambito sociale e la sesta (o la prima in assoluto) in un contesto personale. Nel contesto sociale, egli non interpreta una parte come fa l'attore sulla scena... egli vive profondamente quella parte, diventa quella

parte, poiché la sua personificazione vibrazionale si fissa nella posizione corrispondente allo stato d'animo che deve essere evocato. Nel contesto personale, egli "gioca con se stesso", usando la propria abilità per scopi specifici. In definitiva, il *giocatore* applicando le sei regole comportamentali esercita, in simultanea, la *follia controllata* su se stesso e sulla follia umana, poiché egli deve sempre spingersi in prima fila per *giocare*.

Osservazione.

I *giocatori* utilizzano i vari aspetti dell'energia vibrante, cioè quell'energia che costituisce il conscio collettivo, l'insieme delle vibrazioni cerebrali degli individui. Tali vibrazioni sono ripartibili per settori di specificità, cioè per tratti distintivi, riguardanti le caratterialità umane. Ogni caratterialità umana, ossia ogni settore di specificità, si manifesta come uno stato dell'essere, rapportabile al singolo individuo. I *giocatori* sono capaci di personificare diverse caratterialità umane e quindi di agire, di volta in volta, sulle vibrazioni cerebrali degli esseri umani, affinché questi ultimi si rapportino – senza esserne consapevoli – alle loro assunzioni, cioè alle loro personificazioni vibrazionali.

La commedia divina

La "commedia divina" è la costruzione da parte del capo-*giocatore* – il guerriero in prima fila – di un *edificio* sotto il diretto controllo dell'Aquila.

Nell'*edificio* entrano diverse persone – *giocatori* e uomini comuni – e la 'sceneggiata' ("commedia divina") viene creata dal capo-*giocatore* per porre i *giocatori* di fronte al contrasto che si crea tra la follia della gente e il controllo dell'Aquila. Subito la follia della gente ha il sopravvento sui *giocatori* ma alla fine viene sconfitta dal lungimirante disegno dell'Aquila.

N.B. – Per costruire un "edificio" il capo-*giocatore* deve "svegliare il potere", cioè deve dichiarare le proprie intenzioni senza, però, svelare il fine reale ai destinatari della sua azione.

La padronanza dell'intento

La padronanza dell'*intento* si basa sulla capacità di "parlare con il cuore" e sulla capacità di "saper ascoltare".

Parlare con il cuore significa aprirsi al 'sentire' (una sensazione vaga ma familiare) per connettersi con l'*intento dell'infinito*, al fine di esprime il proprio *intendimento*. Invece, saper ascoltare significa 'sentire' (sapere qualcosa senza il minimo dubbio) per essere connessi con l'*intento dell'infinito*, allo scopo di ricevere conoscenze.

La padronanza del potere

L'energia impersonale dell'i*nfinito* può essere accumulata tramite l'*intento inflessibile* nel proprio essere e diventare energia personalizzata al proprio servizio... il *potere*.

N.B. – L'*intento inflessibile* è la ripetitività del proprio *intento* che diventa il comando dell'Aquila.

Il messaggio di Tara

Tara è la prima donna Nagual *potente* che mi trasmise il seguente messaggio.

"Il mio nome è Tara, che significa stella elevata. Noi siamo i *potenti*, i diretti discendenti degli dèi, coloro che hanno ricevuto dagli Atlantidei la conoscenza. Ciò accadde circa tredicimila anni fa, subito dopo la fine di Atlantide. Noi siamo i *potenti* perché *vediamo* e manipoliamo l'*intento*.

"In generale: le donne, per loro natura, si attengono al tempo (lato sinistro) e gli uomini, per loro natura, si attengono allo spazio (lato destro).

"Le donne *potenti* possiedono le stesse caratteristiche di personalità delle *cacciatrici* e delle *sognatrici*, ma il loro potere è più grande perché il *grembiule* (zona energetica sulla bolla) è

più ampio.

"Gli uomini *potenti* possiedono le stesse caratteristiche di temperamento dei *cacciatori* e dei *sognatori*, ma il loro potere è più grande.

"Il nostro gruppo è costituito da quattro donne *potenti*, da quattro uomini *potenti* e da un messaggero.

"La prima donna è il nord e il suo nome è Xana (la stella del nord).

"La seconda donna è il sud e il suo nome è Tara (la stella elevata), la donna Nagual.

"La terza donna è l'est e il suo nome è Thora (l'alba).

"La quarta donna è l'ovest e il suo nome è Nahara (gli inferi).

"Il primo uomo è il nord e il suo nome è Yahopi (il grande evento), l'uomo Nagual.

"Il secondo uomo è il sud e il suo nome è Xarho (la luce del sud).

"Il terzo uomo è l'est e il suo nome è Pharix (la voce del mare).

"Il quarto uomo è l'ovest e il suo nome è Fhon (la luce della notte).

"Il quinto uomo è il centro e il suo nome è Ahara (il vento che spira nelle quattro direzioni), il messaggero.

"Le nostre bolle di *proto-energia* riflettono quelle degli Atlantidei... loro erano in possesso di tecnologie ancora nascoste negli anfratti della Terra.

"Molteplici sono le possibilità e i nostri poteri… noi siamo i primi, noi siamo gli ultimi".

Osservazione.

Il messaggio di Tara c'illumina sulla regola del Nagual tri-quadriforcuto vigente nell'età dell'Oro. Appare evidente che la donna Nagual tri-quadriforcuta rappresenta il sud, che l'uomo Nagual tri-quadriforcuto rappresenta il nord e che il messaggero rappresenta il centro. Pertanto, nell'Età dell'Oro, il messaggero rivestiva un ruolo centrale.

La regola del Nagual tri-quadriforcuto

La regola del Nagual tri-quadriforcuto dichiara: "L'Aquila [il "potere che tutto-regola"] dà al Nagual tri-quadriforcuto [appare in coppia, maschio e femmina], come compagni, tre donne *potenti*, tre uomini *potenti* e un messaggero.

"Le donne *potenti* sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che esistono nella razza umana: la prima è il nord, la seconda è l'ovest, la terza è l'est e la quarta è il sud. La donna Nagual tri-quadriforcuta rappresenta il sud [la donna nutrice].

"Gli uomini *potenti* rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili: il primo è il nord, il secondo è l'est, il terzo è l'ovest e il quarto è il sud. L'uomo Nagual tri-quadriforcuto rappresenta il nord [l'uomo d'azione].

"L'uomo messaggero rappresenta il centro [l'uomo che fornisce informazioni].

"Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual tri-quadriforcuto è di sette: tre donne, tre uomini e un messaggero. Assieme all'uomo e alla donna Nagual il numero totale è di nove persone".

N.B. – Sulle bolle di *proto-energia* delle quattro donne *potenti* vi è una specie di grembiule (zona energetica) più grande rispetto quello delle *cacciatrici* e delle *sognatrici*, fatto di piccole protuberanze rotonde e di fibre piccole.

Libro II

La Tradizione Primordiale

Prefazione

Questo libro è diviso, essenzialmente, in quattro parti: due riguardano la magia teorica e due la magia pratica.

La prima parte riguarda il Draconismo e il Nagualismo-Ixlanismo, mentre la seconda la *Philosophia Perennis*.

La terza parte propone la magia dell'Ordine della Stella d'Oro (Culto Stellare-Lunare) e la quarta la magia dell'Ordine della Stella di Diamante (Culto Stellare).

Infine, nell'appendice, viene presentato il *Liber 888*.

Con questo libro si chiude la mia Trilogia Magica, costituita dalle seguenti opere: "Nagualismo e Ixlanismo", "Sette Tradizioni Esoteriche" e "La Tradizione Primordiale". Tale Trilogia è il risultato di studi approfonditi che mi hanno portato a praticare tutte le fondamentali Tradizioni esoteriche e così sono riuscito a trovare il fondamento unico che le unisce... e, ora, posso presentare la Tradizione Primordiale dell'Età dell'Oro.

Ringraziamenti

Tutta la mia gratitudine a Tixian Dark e a Nara Trump per l'aiuto che mi hanno fornito nella realizzazione di questo libro.

Introduzione

Proporre su basi scientifiche la Magia significa percorrere a ritroso i diversi Culti che si sono manifestati nei vari Cicli temporali (Eoni). Molti dei libri che ho scritto, tra il 1979 e il 1999, rappresentano questi Culti… il mio percorso a ritroso nell'ambito dello sviluppo conoscitivo della Magia.

Procedendo *à rebours* il primo Culto che incontriamo è quello Solare che non ho proposto perché venne espresso da Eliphas Levi Zahed. In seguito, Aleister Crowley manifestò il Culto Luni-Solare. Inoltre, l'1 gennaio 1948 venne fondato, in Francia, l'Ordo Rosae Misticae (O.R.M.) che rappresentava il Culto Lunare e l'effettiva trasmutazione dell'Ordo Templi Orientis (O.T.O.). Tale trasmutazione era stata auspicata da Crowley nel 1945, quando scrisse nel suo diario che la struttura dell'O.T.O. avrebbe dovuto subire cambiamenti fondamentali.

L'1 gennaio 1977 assunsi la direzione dell'Ordo Rosae Misticae e, dopo aver apportato delle sostanziali modifiche, lo misi in "sonno" il 31 dicembre 1997. In pratica, le modifiche apportate all'Ordine riguardavano la sua ristrutturazione, dal Culto Lunare al Culto Lunare-Plutoniano.

L'1 gennaio 1978 fondai la Grande Confraternita Rossa e il 21 marzo 1979 venne notificata. Tale Confraternita, nota come "Aoùr Astrum Aureum", comprendeva tre Ordini e il Tempio dei Tredici Raggi, costituito da quattro livelli (tre esterni e uno interno).

Inoltre, l'1 gennaio 1989 fondai la Grande Confraternita Universale e il 20 marzo 1990 venne ufficialmente notificata.

Tale Confraternita, conosciuta come "Aoùr Astrum Adamantis", comprendeva due Ordini.

In effetti, negli anni tra il 1977 e il 1999, fondai diverse organizzazioni e proposi tutti i Culti in rapporto agli Eoni (Culto Lunare-Plutoniano, Culto Plutoniano, Culto Stellare-Lunare-Plutoniano, Culto Stellare-Lunare, Culto Stellare e aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare).

Faccio seguire una tabella esplicativa, riguardante le nove organizzazioni che trovavano manifestazione nell'Associazione Orion e che venivano divise in tre gruppi.

Primo gruppo.
Ordine della Stella di Diamante.
Ordine della Stella d'Oro.
Ordine Orientale Egizio dell'Antico e Primitivo Rito di Memphis e Misraim.
Ecclesia Gnostica Spiritualis Universalis.
N.B. – Nella Grande Confraternita Rossa erano inglobati due organismi iniziatici: l'Ordine Orientale Egizio dell'Antico e Primitivo Rito di Memphis e Misraim e l'Ecclesia Gnostica Spiritualis Universalis.

Secondo gruppo.
Movimento Integralista Alternativo.
Confederazione Mondiale dei Centri Ufologici.
Draconian Cult.
N.B. – Queste tre organizzazioni erano collegate tra loro e trovavano espressione operativa nel Draconian Cult.

Terzo gruppo.
Orion University.
Massoneria Operativa.
N.B. – L'Orion University promosse la Rinascita della Massoneria Operativa, grazie alla realizzazione, in laboratorio, della Pietra Filosofica.

Le nove organizzazioni sono state messe in “sonno” il 31 dicembre 1999. Inoltre, l’1 gennaio 2000 fondai – assieme a Galbix Red – un nuovo sistema iniziatico, conosciuto come la “Via del Diamante”. Questo sistema si colloca in rapporto al Culto Cosmico-Stellare e il 20 marzo 2000 venne ufficialmente notificato.

Parte Prima

Draconismo e Nagualismo-Ixlanismo

1

Magia

La Magia è un'arte e il Mago è l'artista la cui arte è l'applicazione della Magia. Egli è colui che sa, che conosce i segreti della Natura, che li ha svelati. Ma quando è nata la Magia? È nata con l'Uomo, ma non con l'uomo come oggi è conosciuto… essa è nata agli inizi dell'Età dell'Oro.

L'Età dell'Oro ebbe inizio circa 600.000 anni fa con la fondazione della civiltà di Iperborea a cui fece seguito la civiltà di Mu, di Lemuria e di Atlantide. Al tempo di queste grandi civiltà la Fiamma della Conoscenza era quadruplice e venne espressa mediante quattro Templi: il Bianco, il Rosso, il Nero e il Verde.

Il Tempio Bianco rappresentava i Misteri dello Spazio, il Tempio Rosso i Misteri dell'Uomo, il Tempio Nero i Misteri del Tempo e il Tempio Verde i Misteri dell'Inconoscibile.

Circa 13.000 anni fa Atlantide s'inabissò nel mare e così ebbe termine l'Età dell'Oro, il Tempo degli Dei era finito. A questa Età fece seguito l'Età Intermedia, il Tempo dei Post-Dei, collocata tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento.

Nell'Età Intermedia dei Post-Dei la Conoscenza dei Misteri del Tempio Bianco e del Tempio Rosso venne portata nella "terra del grande fiume" (Egitto) ed è nota come Draconismo. Invece la Conoscenza dei Misteri del Tempio Nero e del Tempio Verde

venne portata nella terra di Sahr (Perù) e nella terra degli uomini felici (Vietnam), ed è conosciuta come Nagualismo-Ixlanismo.

Inoltre, sempre nell'Età Intermedia, si sviluppò una forma di magia primitiva, nota come "sciamanismo". Essa trovò sviluppo in quasi tutte le popolazioni tribali.

All'Età Intermedia fece seguito, circa 12.000 anni fa, l'Età dell'Argento, il Tempo dei Semi-Dei. In tale Età il Draconismo e il Nagualismo-Ixlanismo si diffusero notevolmente.

All'Età dell'Argento fece seguito, circa 8.000 anni fa, l'Età Oscura, il Tempo degli Eroi e degli uomini. In questa Età il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli della Terra e il Nagualismo-Ixlanismo si concentrò nell'area geografica del Messico.

Infine, sempre nell'Età Oscura, si sviluppò la Magia nel suo significato più ristretto: la Magia cerimoniale. In essa si originò anche una forma di magia oscura, nota come "necromanzia".

Necromanzia

La necromanzia è l'arte di evocare gli Spettri e le Ombre dei morti.

Nel caso delle evocazioni degli Spettri, il necromante entra in contatto con le proiezioni dirette (entità con carica *elettro-magnetica*) dei morti, mentre nel caso delle evocazioni delle Ombre, il necromante entra in contatto con le proiezioni riflesse (entità prive di carica *elettro-magnetica*) dei morti.

Inoltre, il necromante quando evoca le Ombre entra in contatto con la Corrente Oscura (il Serpente Nero), poiché le Ombre sono parti integranti di tale Corrente.

Infine, il necromante domina il Serpente Nero (un flusso freddo privo di carica energetica) e quando lo vuole può dirigere la Corrente Oscura contro una persona, caricandola negativamente.

A questo punto mi sembra d'obbligo dire qualcosa sulla stregoneria degli africani, sul Candomblé e sulla Macumba.

Candomblé e Macumba

Nel Candomblé gli stregoni traggono dalla Corrente Oscura (Obeah) i loro dèi (spiriti benigni) e i loro demoni (spiriti maligni), mentre nella Macumba – evoluta verso l'Umbanda – gli stregoni traggono dalla Corrente Oscura gli spiriti dei defunti (Ombre dei morti). In entrambi i casi, gli stregoni invocano gli spiriti e vengono posseduti, cadendo in *trance*.

Magia Cerimoniale

La Magia cerimoniale è una, ma si manifesta in tre forme: Bianca, Nera e Rossa.

La Magia Bianca è la magia dell'Amore. Essa è praticata dai Maghi Bianchi ed è raffigurata nell'immagine di un agnello (o dall'ariete).

La Magia Nera è la magia della Forza. Essa è praticata dai Maghi Neri ed è raffigurata nell'immagine di una tigre (o dal leone).

La Magia Rossa è la magia della Volontà. Essa è praticata dai Maghi Rossi ed è raffigurata nell'immagine di un bue (o dal toro).

La Magia cerimoniale è in parte teorica e in parte pratica. Essa si basa, essenzialmente, sulla conoscenza dei cicli temporali e dei loro culti, dei centri di potere, delle parole-formule, delle formule-concettuali e dei rituali magici.

I cicli temporali e i loro culti

Nella Magia cerimoniale possiamo individuare tre cicli temporali: il Ciclo lunare della Madre (matriarcato), il Ciclo solare del Padre (patriarcato) e il Ciclo stellare dei Figli (fitriarcato). A questi tre cicli vengono associati tre culti: il Culto Lunare di Iside, il Culto Solare di Osiride e il Culto Stellare di Horus e di Maat.

N.B. – Il Culto di Horus nel suo primo aspetto (Marte) è quello Stellare-Lunare, mentre nel suo secondo aspetto (Sole) è quello Stellare.

Il Culto Lunare di Iside.

Al Culto Lunare di Iside viene associata la Stella d'Argento a Undici Raggi. Inoltre, il simbolo di Iside è il Triangolo inverso, l'emblema della generazione. Infine, a Iside viene attribuito il potere planetario della Terra.

Il Culto Solare di Osiride.

Al Culto Solare di Osiride viene associata la Stella d'Argento a Dieci Raggi. Inoltre, il simbolo di Osiride è il Quadrato, l'emblema dei quattro elementi. Infine, a Osiride viene attribuito il potere planetario di Giove.

Il Culto Stellare-Lunare di Horus.

Al Culto Stellare-Lunare di Horus viene associata la Stella d'Oro a Dodici Raggi. Inoltre, il simbolo di Horus è il Pentacolo, l'emblema dell'Uomo. Infine, a Horus viene attribuito il potere planetario di Marte.

Il Culto Stellare di Maat.

Al Culto Stellare di Maat viene associata la Stella di Platino a Tredici Raggi. Inoltre, il simbolo di Maat è l'Esagramma, l'emblema della Donna. Infine, a Maat viene attribuito il potere planetario di Venere.

Il Culto Stellare di Horus e di Maat.

Al Culto Stellare di Horus e di Maat viene associata la Stella di Diamante a Tredici Raggi. Inoltre, il simbolo di Horus è l'Esagramma e di Maat è l'Eptagramma. Infine, a Horus viene attribuito il potere planetario del Sole e a Maat viene attribuito il potere planetario della Luna.

I centri di potere

Nella Magia cerimoniale troviamo la concezione dei centri di potere macrocosmici. Sono questi i centri di forza che si trovano sulla Terra. Otto sono i principali.

Il primo centro di forza.

Il primo centro di forza (nell'uomo è il centro coronale) si trova ove è situata la città di Madras (India).

Il secondo centro di forza.

Il secondo centro di forza (nell'uomo è il centro occipitale) si trova ove è situata la città di Herat (Afghanistan).

Il terzo centro di forza.

Il terzo centro di forza (nell'uomo è il centro frontale) si trova ove è situata la città di Sajn Shana (Mongolia).

Il quarto centro di forza.

Il quarto centro di forza (nell'uomo è il centro laringeo) si trova ove è situata la città del Cairo (Egitto).

Il quinto centro di forza.

Il quinto centro di forza (nell'uomo è il centro cardiaco) si trova ove è situata una montagna sommersa dal mare, a circa cento miglia dalle coste della regione andina (Perù).

Il sesto centro di forza.

Il sesto centro di forza (nell'uomo è il centro ombelicale) si trova ove è situata la città di Trieste (Italia).

Il settimo centro di forza.

Il settimo centro di forza (nell'uomo è il centro genitale) si trova ove è situata la valle di Baten El Ghoul (Iraq).

L'ottavo centro di forza.

L'ottavo centro di forza (nell'uomo è il centro coccigeo-

sacrale) si trova ove è situata la città di San Quintin (Bassa California).

Le parole-formule

Nella Magia cerimoniale esistono diverse parole-formule, considerate tali in quanto possono assumere dei profondi significati esoterici. Qui prenderò in esame solo quelle parole-formule che ritengo più significative.

La formula di I.A.A.O. e di I.A.O.

La formula di I.A.A.O. (valore cabalistico 82) è quella principale dell'Eone di Iside. Essa rappresenta il quaternario egizio, formato da Iside (I), Arpocrate (A), Apophis (A) e Osiride (O). Il Culto associato a questa formula è quello della Dea-Madre (Culto Lunare), la cui formula è quella della partenogenesi. Infine, il numero della Corrente dell'Eone di Iside è 92.

La formula di I.A.O. (valore cabalistico 81) è quella principale dell'Eone di Osiride. Essa rappresenta il ternario egizio, formato da Iside (I), Arpocrate (A) e Osiride (O). Il Culto associato a questa formula è quello del Dio-Padre (Culto Solare), la cui formula è quella dei due sessi. Infine, il numero della Corrente dell'Eone di Osiride è 91.

La formula di F.I.A.O.V. e di F.I.A.O.Z.

La formula di F.I.A.O.V. è quella principale dell'Eone di Horus. Essa rappresenta il Dio-Figlio, Horus, il re degli dèi. Il Culto associato a questa formula è quello del Dio-Figlio (Culto Stellare-Lunare), la cui formula è quella dell'analisi. Inoltre, il valore cabalistico della parola è 93, il numero della Corrente dell'Eone di Horus.

La Formula di F.I.A.O.Z. è quella principale dell'Eone di Maat. Essa rappresenta la Dea-Figlia, Maat, la dea della verità e della giustizia. Il Culto associato a questa formula è quello della Dea-Figlia (Culto Stellare), la cui formula è quella della sintesi. Inoltre, il valore cabalistico della parola è 94, il numero della

Corrente dell'Eone di Maat.

La formula di AUM e di AUMGN.

La formula di AUM è quella della Trinità (*Trimurti*) indù, formata da *Brahma*, *Vishnu* e *Shiva*. Essa annuncia il corso della Natura: creazione (*Brahma*), conservazione (*Vishnu*) e distruzione (*Shiva*). Inoltre la parola "Aum" è il sacro *mantra* degli indù.

La formula di AUMGN è quella della continuità della Natura tramite il suo moto ondulatorio. Essa suggerisce la vibrazione ininterrotta, poiché la lettera "M" assieme al suono nasale "GN" simboleggia la sottile trasformazione della Morte (la lettera "M") in una vibrazione continua ondulatoria. Inoltre, la parola "Aumgn" è il vero *mantra* del centro coronale (*Sahasrara Chakra*).

La formula di OM e di ON.

La formula di OM, per gli indù, è quella della vibrazione-radice (*mantra*-radice) sonora della Creazione. Questa parola-formula è la forma contratta della parola "Aum".

La formula di ON, per gli antichi egizi, è quella del Sole al momento del solstizio d'estate. Questa parola-formula è la forma contratta della parola "Aumgn" ed è il vero *mantra* del centro frontale (*Ajna Chakra*).

La formula di ThELEMA, di BIA e di AGAPÉ.

La formula di ThELEMA è quella della Volontà. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Horus ed è una parola greca che significa "Volontà".

La formula di BIA è quella della Forza. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Horus e a quello di Maat ed è una parola greca che significa "Forza".

La formula di AGAPÉ è quella dell'Amore. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Maat ed è una parola greca che significa "Amore".

La formula di LAShTAL e di MAShATAM.

La formula di LAShTAL è quella della Grande Opera nel suo

aspetto mistico. Essa rappresenta la manifestazione della Grande Madre (*Shakti*) e si colloca in rapporto al Culto Lunare.

La formula di MAShATAM è quella della dea Maat. Essa rappresenta la manifestazione della Figlia (Maat) e si colloca in rapporto al Culto Stellare.

La formula di LEZARH.

La formula di LEZARH è quella della creazione del cosmo. Essa rappresenta l'universo non-creato in cui dimora il Bimbo (Heru-pa-Kraath) che crea suo Padre (Hadit) e che feconda sua Madre (Nuith) per riprodurre se stesso come il Figlio (Hoor-paar-Kraat).

La formula di Th.E.R.I.On.

La formula di Th.E.R.I.On. è quella del Dio-Bestia. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Horus ed è una parola greca che significa "Bestia". Il valore cabalistico della parola è 666, il numero della Grande Bestia (il Toro, Behemoth), la prima Bestia che sale dalla terra. Inoltre, il Sigillo della Grande Confraternita Rossa – in rapporto al Culto Stellare-Lunare – mostra un Pentacolo con al centro un punto rosso. Sui triangoli del Pentacolo appaiono le cinque lettere (due lettere sono composte) della parola-formula.

La formula di B.A.B.A.L.On. e di B.A.B.A.L.O.N.

La formula di B.A.B.A.L.On. è quella della Donna Scarlatta nell'aspetto luminoso. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Maat e significa "Porta del Sole". Il valore cabalistico della parola è 87, il numero della Meretrice di Babilonia. Inoltre, il Sigillo della Grande Confraternita Universale – in rapporto al Culto Stellare – mostra un Esagramma con al centro un punto blu. Sui triangoli dell'Esagramma appaiono le sei lettere (due lettere sono composte) della parola-formula.

La formula di B.A.B.A.L.O.N. è quella della Donna Scarlatta nell'aspetto oscuro. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Iside e significa "Porta del Sole". Il valore cabalistico della parola è 156, il numero della Meretrice di Babilonia. Inoltre, il Sigillo della

Grande Confraternita Bianca – in rapporto al Culto Lunare – mostra un Eptagramma con al centro una vescica (Kteis) sbarrata da una linea (Phallus). Sui triangoli dell'Eptagramma sono inscritte le sette lettere della parola-formula.

N.B. – Nella lingua enochiana il nome "Babalon" è scritto "Babalond".

La formula di B.A.P.H.O.M.T.r.

La formula di B.A.P.H.O.M.T.r. è quella del Diavolo. Essa si colloca in relazione a Baphometh (corretta grafia), il Dio dei Templari. Il valore cabalistico della parola è 407, il numero del Demonio (il Capro, Satan), il Duplice (ermafrodita) che riunisce le funzioni maschili e femminili pur mantenendole separate.

N.B. – La lettera "r" è scritta in minuscolo perché è muta.

La formula di Th.O.T.H.-H.A.M.

La formula di Th.O.T.H.-H.A.M. è quella dell'Uomo-Dio. Essa si pone in rapporto all'Eone di Maat ed è il nome del dio della magia nel suo aspetto uraniano, quale re di uomini. Il valore cabalistico della parola è 144, il numero dell'interezza.

N.B. – Il dio Thoth (Thoth-Urano) fu erroneamente identificato dai greci nel dio Hermes (Hermes-Mercurio).

La formula di ABRAHADABRA e la formula di ABRAHADABRASh.

La formula di ABRAHADABRA (corretta grafia) è quella della Grande Opera nel suo aspetto magico. Essa è la parola dell'Eone di Horus e significa "Il Dio manifestato due volte nella sua unità". Si tratta di una parola composta (ABRA-HAD-ABRA), in cui i due "ABRA" rappresentano il dio Horus che, nella sua unità (HAD), si manifesta come Ra-Hoor-Khuit e Hoor-paar-Kraat.

La formula di ABRAHADABRASh è quella di Ra-Hoor-Khuit. Essa è la parola del Logos dell'Eone di Horus e significa "Il Dio manifestato nell'unità del tre". Si tratta di una parola composta (ABRA-HAD-ABRASh) che mostra la triplice potenza

unificata del dio Ra-Hoor-Khuit (ABRA-Horus, HAD-Hadit, ABRASh-Set). E dato che il dio s'identifica in Seth si può dire che la parola "ABRAHADABRASh" mostra la triplice potenza unificata del dio Seth (H.T.S. – Horus-Therion-Set). Inoltre, si deve rilevare che la lettera composta "Sh" rappresenta il Fuoco fallico solare.

La formula di H.T.S.

La formula di H.T.S. è quella della Grande Bestia 666. Essa è la formula (H.T.S. = Horus-Therion-Set = 666) e il nome del nuovo dio, e questo nome è Seth (le lettere H.T.S. vanno lette da destra verso sinistra).

Il valore cabalistico delle lettere-chiave (H.T.S.) del nome Seth è 705 (H-Th-Sh), numero la cui somma interna è 12, il numero di Lucifero-Aiwass. Inoltre Seth s'identifica nel dio Ra-Hoor-Khuit, l'Horus rosso, l'Horus aha (Horus guerriero).

N.B. – Esistono tre interpretazioni numeriche delle lettere-chiave (H.T.S.) del nome Seth.

La formula di I.V.T.H.

La formula di I.V.T.H. è quella del tetragramma divino. Essa è la formula (I.V.T.H. = Padre-Figlio-Figlia-Madre) che cela il nome del Dio Supremo (Iutmah). Il valore cabalistico della parola è 30, il numero dell'Uomo primigenio.

La formula di LAM.

La formula di LAM è la Chiave segreta di due Eoni e della loro unione. Se guardiamo la lettera "A" (centrale) e quella alla sua destra (a sinistra rispetto chi guarda) possiamo leggere la parola-chiave AL (Dio), in rapporto all'Eone di Horus; se invece guardiamo la lettera "A" (centrale) e quella alla sua sinistra (a destra rispetto chi guarda) possiamo leggere la parola-chiave AM (Amore), in rapporto all'Eone di Maat. La lettera "A" (centrale), dunque, unisce l'Eone di Horus a quello di Maat, generando il Mahon di Horus-Maat.

Le formule concettuali

Nella Magia cerimoniale esistono diverse formule-concettuali, considerate tali perché esprimono delle profonde conoscenze esoteriche. Qui prenderò in esame solo quelle formule-concettuali che ritengo più significative.

La formula degli Spiriti Elementari.

La formula degli Spiriti Elementari è quella degli Spiriti in relazione ai quattro elementi, ai quattro punti cardinali, ai quattro temperamenti dell'uomo, ai quattro animali sacri, a quattro strumenti magici e ai quattro principi alchemici.

L'elemento degli Gnomi è la Terra, quello delle Ondine è l'Acqua, quello dei Silfi (femminile Silfidi) è l'Aria e quello delle Salamandre è il Fuoco.

Il regno degli Gnomi è a Est, quello delle Ondine è a Ovest, quello dei Silfi è a Nord e quello delle Salamandre è a Sud.

Il temperamento dell'uomo su cui influiscono gli Gnomi è il melanconico, quello su cui influiscono le Ondine è il flemmatico, quello su cui influiscono i Silfi è il sanguigno e quello su cui influiscono le Salamandre è il collerico.

Il geroglifico degli Gnomi è il Toro, quello delle Ondine è l'Aquila (Scorpione), quello dei Silfi è l'Uomo (Acquario) e quello delle Salamandre è il Leone.

Lo strumento magico con cui si comanda gli Gnomi è il Pentacolo, quello con cui si comanda le Ondine è la Coppa, quello con cui si comanda le Silfi è il Pugnale e quello con cui si comanda le Salamandre è la Spada.

Il principio alchemico degli Gnomi è il *sale*, quello delle Ondine è il *mercurio*, quello dei Silfi è l'*azoto* e quello delle Salamandre è lo *zolfo*.

Infine, i Sovrani degli Spiriti Elementari sono: Gòb per gli Gnomi, Nicksà per le Ondine, Pàralda per i Silfi e Dìin per le Salamandre.

La formula degli Dei cardinali.

La formula degli Dei cardinali è quella degli dèi in rapporto ai quattro punti cardinali. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare-Lunare.

Il Dio Ra-Hoor-Khuit è il Signore dell'Est. A questo punto cardinale viene assegnato il dio Ra.

La Dea Nuit è la Signora del Nord. A questo punto cardinale viene assegnato il dio Horus.

Il Dio Hoor-paar-Kraat è il Signore dell'Ovest. A questo punto cardinale viene assegnata la dea Iside.

Il Dio Hadit è il Signore del Sud. A questo punto cardinale viene assegnato il dio Set.

La formula della Luce.

La formula della Luce (*LUX*) è quella della Bestia e della Donna. È questa una formula duplice, poiché vengono coinvolte due Bestie: Behemoth (Toro) e Leviathan nel suo aspetto maschile, il Gran Dragone Scarlatto.

Il primo aspetto della formula riguarda l'unione (Phallus-Kteis) della Bestia (la Grande Bestia 666) con la Donna Scarlatta (Babalon luminosa), mentre il secondo aspetto mostra la Meretrice di Babilonia (Babalon luminosa) che cavalca il Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

La formula della Tenebra.

La formula della Tenebra (*NOX*) è quella della Bestia e della Donna. È questa una formula duplice, poiché vengono coinvolte due Bestie: Behemoth (Toro) maschile e Leviathan nel suo aspetto femminile, il Drago-Serpente Verde.

Il primo aspetto della formula riguarda l'unione (Phallus-Kteis) della Bestia (la Grande Bestia 666) con la Donna Scarlatta (Babalon oscura), mentre il secondo aspetto mostra la Meretrice di Babilonia (Babalon oscura) che cavalca la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Dieci Corna.

La formula Rosa-Croce.

La formula Rosa-Croce è quella della morte e della

generazione. Essa si colloca in rapporto al Culto Solare.

Sulla Croce d'Oro fiorisce la Rosa Rossa: attraverso il sacrificio di se stessi si rinasce a nuova vita.

La formula Rosa Rossa.

La formula Rosa Rossa è quella della generazione. Essa si colloca in rapporto al Culto Lunare.

La Rosa Rossa – Rosa Mistica – è il principale simbolo della sessualità femminile. Essa ha cinque petali.

La Formula Rosa d'Oro.

La Formula Rosa d'Oro è quella della manifestazione. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare-Lunare.

La Rosa d'Oro ha ventiquattro petali e rappresenta la Luce, la Forza nel senso dell'Amore.

La formula Rosa-Sole.

La formula Rosa-Sole è quella della fioritura dell'influenza solare. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare.

La Rosa d'Oro ha ventiquattro petali ed è inscritta nel Sole che emana trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori.

I ventiquattro petali della Rosa d'Oro contengono la Luce, la Forza nel senso dell'Amore.

I dodici raggi maggiori del Sole sono quelli del Sole Superiore (molto al di là della stella Rigel vi è un grande Sole buio, poiché la sua luce è talmente intensa che non è visibile all'occhio umano), il dio On (Ra-Hoor-Khuit) con i suoi dodici Re. Invece i ventiquattro raggi minori sono quelli del dio On (Ra-Hoor-Khuit) con i suoi ventiquattro Saggi.

La formula del Santo Graal.

La formula del Santo Graal è quella dell'auto-sacrificio. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare-Lunare e al Culto Stellare.

Il Santo Graal è la Coppa di "Nostra Signora Babalon", in cui è contenuto il Sangue dei Santi. Ogni Santo o Mago deve donare

fino l'ultima goccia del proprio Sangue (pensiero, energia) alla Coppa.

I rituali magici

Nella Magia cerimoniale esistono molteplici rituali che consentono di agire su se stessi e sulle forze della Natura.

Nell'ambito dei rituali magici possiamo distinguere due branche: l'invocazione e l'evocazione.

Nell'invocazione – "chiamare dentro" – la consapevolezza del mago-operatore viene pervasa dalle forze della Natura, mentre nell'evocazione – "chiamare fuori" – le forze della Natura vengono dirette dalla volontà del mago.

A conclusione di questo capitolo voglio far notare che la Magia, nell'accezione ampia del suo significato, comprende le nove Tradizioni esoteriche, mentre nel suo aspetto più specifico deve essere concepita come il tessuto connettivo che le tiene unite e pertanto non può e non deve essere considerata come una Tradizione esoterica.

2

Draconismo

Il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli e in tal senso possiamo individuare sette frammenti principali: Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala.

Yezidismo

Lo yezidismo trova le sue origini a Sumer (l'attuale Iraq), infatti, durante il periodo delle migrazioni – II millennio a.C. – alcuni gruppi di egiziani, adoratori del dio Set, migrarono verso Sumer e si mescolarono con gli abitanti della città sumera di Enkidu. In seguito, da questa unione, venne dato vita al popolo degli yezidi, gli adoratori del dio Shaitan. Infine, gli yezidi migrarono sul Monte Lalish, a nord di Mosul.

Gli yezidi venerano il simbolo del Serpente Nero (Shaitan) e l'immagine del Pavone (Ta'us), poiché il primo rappresenta la saggezza e il secondo la potenza regia. Inoltre, essi mantengono segreta la conoscenza dei loro insegnamenti che vengono trasmessi solo per via orale, da maestro a discepolo.

La dottrina esoterica degli yezidi si basa, principalmente, sulla conoscenza del Sole-Fuoco e della Luna-Acqua, cioè sulla

conoscenza dell'Energia nella sua duplicità: luminosa e oscura. Inoltre, gli adepti fanno ascendere lungo la spina dorsale il Serpente Blu d'Acqua. Infine, essi si ripromettono di rendere l'anima immortale e, dopo la morte fisica, di raggiungere il Mondo Nero (nella valle di Baten El Ghoul) del dio Shaitan.

Druidismo

Il druidismo, proveniente dall'*Ultima Thule* (Groenlandia), si diffuse – I millennio a.C. – in tutta l'Europa occidentale. Esso si sviluppò come un insieme di concezioni religiose, intellettuali, artistiche e sociali. E il termine "druido" è assai vasto, poiché ingloba numerose specializzazioni, infatti, i druidi erano maghi-filosofi (*sacerdos*), indovini (*vates*) e poeti-cantanti (*bardi*). Ma soprattutto erano gli "uomini del sapere", i sacerdoti la cui conoscenza veniva trasmessa per via orale, da maestro a discepolo.

La dottrina esoterica dei druidi si basa sulla conoscenza dei misteri della Natura e il loro segreto fondamentale riguardava il "nettare degli dèi" (idromele). La conoscenza di questa ambrosia (l'ambrosia dei Greci) veniva celata nell'immagine dei frutti preziosi ("mele d'oro") dell'Albero della Vita, custodito nell'isola di Emain Ablach (isola di Avalon). Infine, essi si ripromettevano di rendere l'anima immortale e, dopo la morte fisica, di entrare nell'Altro Mondo (*Avalon*), la Terra promessa in cui regna la perfezione.

Yoga

La yoga si sviluppa – III millennio a.C. – presso la Civiltà della valle dell'Indo come un sistema di pratiche esoteriche definito "Adi Yoga" (Yoga Primordiale).

Lo yoga (letteralmente "congiungere") è il metodo usato dagli yogi per controllare il corpo, la psiche e la mente, al fine

di raggiungere la perfetta unione dello spirito individuale con Dio.

L'Adi Yoga venne suddiviso in molti tipi di yoga, ma cinque sono i principali.

1. Hatha Yoga. Si tratta dello yoga fisico che si basa sul controllo del corpo per mezzo di determinate posizioni (*asana*) e sul controllo della respirazione (*pranayama*) per mezzo di determinati esercizi.

2. Tantra Yoga. Si tratta dello yoga psichico che si basa sulla pronuncia di parole di potere (*mantra*) e sull'uso di diagrammi geometrici di significato magico (*yantra*).

3. Laya Yoga. Si tratta dello yoga mentale che si basa sul controllo della mente, frenando il sorgere irrequieto dei pensieri (*pratyahara*) e concentrando il pensiero su un singolo oggetto (*dharana*).

4. Raja Yoga. Si tratta dello yoga spirituale che si basa sull'unione spirituale, in altre parole la sperimentazione della contemplazione (*dhyana*) e l'esperienza dell'estasi (*samadhi*).

5. Kundalini Yoga. Si tratta dello yoga energetico che si basa sul Risveglio del Potere del Serpente *Kundalini*, sull'attivazione dei centri di forza (*chakra*) e sull'Ascesa del Serpente.

Nella yoga esistono due tipi di Yoga Regale: il Raja Yoga e il Kundalini Yoga. Essi puntano al conseguimento dell'estasi, ma l'estasi dell'uno non è l'estasi dell'altro, poiché differiscono per natura. Solo uno è il vero Yoga Regale: il Kundalini Yoga, il congiungimento con il Serpente Rosso di Fuoco.

Taoismo

Il taoismo si sviluppa – VI secolo a.C. – in Cina come un sistema filosofico esoterico: la filosofia taoista.

La filosofia taoista si basa, essenzialmente, sulla conoscenza del Tao (letteralmente "Via"), il Non-Essere (il Nulla). Da esso

tutte le cose nascono e tutte ritornano.

Il taoismo, nel suo aspetto più segreto, attribuisce una capitale importanza al principio del ternario: il Tao, il *Tao-chi* e il *tai-chi*. Il Tao (il Nulla) e il *tai-chi* (il Tutto) sono gli aspetti opposti dell'universo, mentre il *Tao-chi* (letteralmente "Via suprema") ne rappresenta l'aspetto intermedio.

Il Tao (Non-Essere) viene raffigurato nell'immagine di una circonferenza, il simbolo del *wu-chi* (il Senza-limite), lo stato di quiete, la fonte di tutte le forme di vita. Inoltre, il Tao è collegato al *teh* (letteralmente "Segreto") che consente al Non-Essere di manifestarsi. E il *teh* (Punto principiale invisibile) è il potere occulto che genera il movimento nel *wu-chi*.

Il *Tao-chi* (Punto principiale visibile), nel taoismo segreto, viene raffigurato come il punto al centro della circonferenza, dal Tao emerge il movimento che dà inizio alla creazione. Questo punto simboleggia la prima manifestazione (*chi*) che genera la polarizzazione primordiale negativa (*yin*) e positiva (*yang*), chiamata *wang-chi* (l'Illimitato principio supremo).

Il *tai-chi* (Essere) viene raffigurato dal simbolo dello *yin* (letteralmente "ombra") e dello *yang* (letteralmente "luce"), la dualità costituita da coppie opposte complementari, ossia la creazione resa manifesta.

I saggi cinesi svilupparono cinque principali sistemi taoisti: il taoismo magico, il taoismo divinatorio, il taoismo cerimoniale, il taoismo karmico e il taoismo alchemico.

1. Il taoismo magico è la Via della forza. Esso insegna come utilizzare due tipi di forza: quella proveniente dalla natura e quella derivante da divinità e spiriti.

2. Il taoismo divinatorio è la Via della visione. Esso si fonda sull'osservazione del funzionamento dell'universo e delle sue trasformazioni (mutamenti).

3. Il taoismo cerimoniale è la Via della devozione. Esso stabilisce che il destino dell'uomo è governato da potenze sacre (divinità e spiriti) e insegna come instaurare un rapporto con

esse, al fine di ricevere protezione e benedizioni.

4. Il taoismo karmico è la Via della retta azione. Esso si basa sul presupposto che l'uomo deve vivere in armonia con il Tao e sostiene che a una buona azione corrisponde una ricompensa, mentre a un'azione malvagia corrisponde un castigo.

5. Il taoismo alchemico è la Via dell'immortalità. Esso si manifesta in due forme: esteriore e interiore.

Il taoismo alchemico esteriore utilizza i minerali e le erbe allo scopo di creare una pillola o un elisir d'immortalità.

Il taoismo alchemico interiore sostiene la necessità di operare delle trasformazioni per recuperare le energie dissipate del corpo e della mente, allo scopo di raggiungere la salute, la longevità e l'immortalità.

Il taoismo segreto (*Tao-chi*) sostiene che il *chi* (energia vitale) scorre nell'anatomia *sottile* dell'uomo attraverso i ventiquattro meridiani (canali energetici), dodici in rapporto all'energia *yin* (femminile) e dodici in rapporto all'energia *yang* (maschile). Inoltre, il *chi* si concentra nella zona ombelicale e circola attorno a un piccolo vortice (punto apicale) collocato nella zona cardiaca.

Il *Tao-chi* si prefigge, tramite determinate pratiche, di coltivare, raccogliere e far circolare l'energia vitale per acquisire salute e longevità. Inoltre, si prefigge di attivare il *chi*, il Serpente Giallo di Terra, allo scopo di creare lo *yuan-shen*, il corpo di intento ("doppio").

Ermetismo

L'ermetismo si sviluppa – II millennio a.C. – nell'antica Grecia come una dottrina esoterica: la dottrina ermetica.

L'ermetismo dei filosofi greci era la dottrina esoterica che usava il linguaggio ermetico, la lingua verde che permetteva di percorrere i sentieri tortuosi della dottrina ermetica, seguendo i consigli di un guardaboschi (filosofo ermetico).

L'ermetismo – dottrina ermetica – si divide, principalmente,

in teorico e operativo. Quello teorico si suddivide in filosofico e dottrinale.

Solitamente si considera la filosofia ermetica – "ermetismo filosofico" – come un insieme di "opere ermetiche" il *Corpus Hermeticum*, una raccolta di diciassette libri scritti in lingua greca e attribuiti a Hermes Trismegistus (Ermete tre volte grande). In realtà, gli scritti ermetici (*Hermetica*) furono redatti nei primi due secoli dell'era volgare (era cristiana) nell'antica Alessandria, da elleni (greci) "egizianizzati". Non si conosce l'identità o il numero degli autori che hanno contribuito alla stesura degli scritti che, però, sono solo dei "frammenti" dell'originario ermetismo filosofico.

La vera filosofia ermetica deriva da Hermes Trismegistus, personaggio storico (greco) effettivamente esistito nell'antichità. Ermete Trismegisto, vissuto circa 4.000 anni fa, venne conosciuto presso gli arabi con il nome di "Idris" e presso gli ebrei come "Enoch" (letteralmente "iniziato"). Inoltre è interessante notare che, nell'ebraismo, Enoch diventa Metatron (parola dal greco *Meta-Thronos*). Pertanto Metatron è Hermes Trismegistus, il possessore delle tre parti della filosofia universale. Queste tre parti vengono rappresentate dal *Triplice Libro di Metatron* (*Liber M-T*, *Liber M*, *Liber T*).

L'ermetismo dottrinale, invece, utilizza il linguaggio ermetico per favorire l'indagine alchimistica, tanto che si può parlare nei termini di una tradizione ermetico-alchemica.

Infine, l'ermetismo operativo utilizza il linguaggio ermetico per far emergere, tramite i sogni, la conoscenza simbolica contenuta nell'inconscio collettivo. Inoltre s'insegna come far ascendere, lungo la spina dorsale dell'uomo, il Serpente Bianco d'Aria.

Alchimia

L'alchimia cela le sue origini nella Notte dei Tempi.

L'alchimia (fusione divina) è quella scienza che insegna il misterioso dinamismo che presiede alla mutazione energetica e

l'alchimista è colui che opera una trasmutazione divina.

L'alchimia si manifesta in quattro aspetti: alchimia della trasmutazione dell'uomo, alchimia della trasmutazione della Terra, alchimia della trasmutazione delle forze e alchimia di laboratorio.

1. L'alchimia della trasmutazione dell'uomo riguarda la trasformazione energetica dell'aura, del corpo fluidico e della coscienza dell'individuo.
2. L'alchimia della trasmutazione della Terra riguarda la trasformazione energetica dell'aura, del globo fluidico e della consapevolezza della Terra.
3. L'alchimia della trasmutazione delle forze riguarda la trasformazione dei campi di forza.
4. L'alchimia di laboratorio riguarda la trasmutazione delle sostanze e si manifesta in quattro forme: alchimia del dono, alchimia della trasmutazione, alchimia della trasformazione e alchimia della luce.

Alchimia del dono.

L'alchimia del dono si colloca in corrispondenza a uno strumento extraterrestre, l'Arca dell'Alleanza Celeste. Questo potente strumento è in grado di elargire i seguenti doni: Pietra Filosofale (energia atomica alchemica), Elisir (energia atomica alchemica), Luce Perpetua (energia non-atomica alchemica), Gas (energia non-atomica alchemica), Luce Eterica (energia non-atomica alchemica), Graal (energia atomica alchemica).

Alchimia della trasmutazione.

L'alchimia della trasmutazione si colloca in rapporto a uno strumento extraterrestre che più non è... lo strumento di Suthr. Esso era in grado d'inviare dell'energia che si condensava nei tre *mercuri* (bianco, rosso, giallo), al fine di ottenere la Pietra Alchemica (energia atomica alchemica).

Alchimia della trasformazione.

L'alchimia della trasformazione si pone in corrispondenza a un meteorite, la Pietra Nera. Esso contiene un'energia (*elettro-magnetica*) preparata alchemicamente. Questa forma di alchimia venne realizzata dagli alchimisti arabi e successivamente venne trasmessa ad alcuni cabalisti ebrei. L'alchimia della trasformazione riguarda la preparazione della Pietra Rossa (energia non-atomica alchemica).

Alchimia della luce.

L'alchimia della luce si colloca in rapporto a due minerali. Essi vengono lavorati alchemicamente e in essi nasce la Luce (energia *electromatica*). Questa forma di alchimia venne realizzata in epoca pre-dinastica dai sacerdoti egizi che, in seguito, la trasmisero parzialmente agli antichi filosofi greci. L'alchimia della luce riguarda la preparazione della Pietra Filosofica (energia non-atomica alchemica).

Cabbala

La cabbala (letteralmente "ricezione") nasce – II secolo a.C. – presso quei circoli gnostici ebraici aperti al pensiero egiziano e greco-romano. Essa indica il complesso delle conoscenze mistiche dell'ebraismo.

La cabbala si basa, essenzialmente, sulla conoscenza di Dio, ossia sulla conoscenza dell'Ain (letteralmente "Nulla") e della sua manifestazione attraverso le dieci Sephiroth (dal greco *Sphaira*, "Sfera") e i ventidue Zinnor (letteralmente "Canali").

La cabbala raggruppa le dieci Sephiroth (singolare: Sephirah) in un diagramma geometrico detto "Albero della Vita" (Otz Chiim). Nel diagramma le Sfere sono ordinate dall'alto al basso in tre colonne: due laterali, formate ciascuna da tre Sephiroth, e una centrale formata da quattro Sephiroth. Inoltre, le Sfere sono collegate da linee, i ventidue Sentieri (Zinnor).

La somma complessiva dei numeri delle quattro Sfere che compongono il pilastro centrale dell'Albero della Vita dà ventisei

(1 + 6 + 9 + 10) ed è il valore numerico delle quattro lettere (Yod-10, Hé-5, Vau-6, Hé-5) che costituiscono il nome ineffabile (Jahvéh) di Dio. Inoltre, l'Albero della Vita è il corpo di Adam Kadmon, l'Adamo Celeste la cui controparte umana è l'Adamo terrestre.

Le dieci Sephiroth e i ventidue Sentieri formano le "Trentadue Vie" attraverso le quali la Sapienza Divina discende – in stadi successivi – sull'uomo. Analogamente, esse consentono all'uomo di risalire fino alla Fonte della Sapienza Divina, percorrendo in ascesa i ventidue Sentieri.

Come abbiamo appurato dieci sono le Sephiroth, ma perché ce ne sono proprio dieci? Perché i rabbini s'ispirarono alla sintetizzazione di Pitagora del Codice dell'Universo, il gerogramma della *Tetraktys* formato da una successione progressiva di dieci punti tracciati dall'alto al basso fino a formare un triangolo. E così utilizzarono i primi dieci numeri per le dieci Sephiroth dell'Albero della Vita.

Inoltre abbiamo appurato che ventidue sono i Sentieri ma perché ce ne sono proprio ventidue? Perché questo è il numero delle lettere dell'alfabeto ebraico. E per tale motivo i rabbini concepirono ventidue Sentieri che associarono alle ventidue lettere sacre.

In effetti, il dio Jahvéh degli ebrei non deve venir raffigurato dall'Albero della Vita, bensì dall'Albero della Conoscenza del Bene e del Male. Tale Albero porta dieci frutti ed è il corpo di Jahvéh, immagine dell'universo manifesto (non-atomico e atomico) che rappresenta la conoscenza della Luce (Bene) e della Tenebra (Male).

La Tradizione Primordiale, da cui sono derivate tutte le tradizioni occidentali e orientali, si fonda sulla conoscenza del "Centro del Mondo" e sulla divisione del tempo. La conoscenza del "Centro del Mondo" si basa sull'idea del Principio centrale, il Punto primordiale, il centro del cerchio. La conoscenza della divisione del tempo, invece, si basa sul percorso del Sole attraverso le dodici case dello zodiaco.

In astrologia è noto che il percorso del Sole attraversa tredici costellazioni e la tredicesima – quella doppia di Ofiuco-Serpentario, tra lo Scorpione e il Sagittario – rappresenta il centro del cerchio, come effigie dell'immobilità del tempo. In pratica, il punto al centro viene rappresentato da Ofiuco-Serpentario e il circolo zodiacale (360°) è diviso in dodici settori uguali (30° ciascuno), e ogni settore (casa) è segnato da uno dei dodici segni dello zodiaco (il nome delle costellazioni). Inoltre, ogni settore è diviso in tre parti uguali – una centrale e due laterali – per un totale di trentasei parti (decani), dodici principali e ventiquattro secondarie. Pertanto, avremo il Punto centrale e le trentasei parti.

Ora, nella stessa cabbala ebraica, l'Uomo primigenio (Adam Kadmon) è una sfera – espressione tridimensionale del cerchio – e quindi necessariamente il suo corpo deve essere costituito da un Punto centrale e da trentasei (12 + 24) parti. E dato che l'Albero della Vita è il corpo dell'Uomo primigenio ne consegue che lo stesso Albero è costituito da un Punto principiale (la Sfera zero), da dodici Sfere e da ventiquattro Sentieri. È questa la cabbala perfetta da me definita "cabbala gnostica integrata" (scuola esoterica italiana).

La somma complessiva dei numeri delle quattro Sfere che compongono il pilastro centrale dell'originario Albero della Vita dà trenta (1 + 6 + 11 + 12) ed è il valore numerico delle quattro lettere (I-10, V-6, T-9, H-5) che costituiscono il nome divino (Iutmah) del Dio Padre Supremo (Moderno di Giorni). Inoltre, i ventiquattro Sentieri sono designati da ventiquattro lettere, le ventuno ufficiali dell'alfabeto italiano più le lettere J (un tempo in uso nell'alfabeto italiano), K (lettera greca usata nella lingua italiana) e X (lettera pervenuta dal greco e dal latino e un tempo in uso nella lingua italiana).

Sull'Albero della Vita le Sfere – la Sfera zero più le dodici – rappresentano una dimensione materiale, un piano *sottile* e sedici *energetici.* In pratica, la Sfera zero (una nella sua triplicità) simboleggia tre piani *energetici* e così pure la prima Sfera (trina nella sua unicità). Inoltre, le successive dieci Sfere raffigurano dieci piani *energetici* e l'ultima Sfera, un piano *sottile* e una

dimensione materiale. Infine, sull'Albero della Vita troviamo il concetto di "Velo dell'Abisso" che rappresenta una dimensione *sottile*.

La cabbala operativa c'insegna che l'uomo ha la possibilità di formarsi sedici corpi *energetici* (relativi ai piani *energetici*), un corpo *sottile* (attinente a una dimensione *sottile*) e un corpo super-*energetico* (relativo al "Terzo Velo"), pertanto le Sfere, il "Velo dell'Abisso" e il "Terzo Velo" rappresentano pure la formazione di questi corpi. In pratica, la prima Sfera – partendo dal basso e procedendo verso l'alto – rappresenta il corpo fisico e il corpo fluidico, poi le successive dieci Sfere rappresentano dieci corpi *energetici* (corpo lunare, corpo mercuriale, corpo venusiano, corpo marziano, corpo gioviano, corpo solare, corpo uraniano, corpo nettuniano, corpo saturniano, corpo stellare); infine, l'ultima Sfera rappresenta tre corpi *energetici* (corpo di luce A, corpo di luce B, corpo di luce C) e la Sfera zero altri tre (corpo plutoniano A, corpo plutoniano B, corpo plutoniano C). Inoltre, il concetto di "Velo dell'Abisso" rappresenta il corpo abissale e il concetto di "Ain Soph Aur" rappresenta il corpo di aoùr.

A conclusione di questo capitolo voglio far presente che i sette frammenti del Draconismo costituiscono le prime sette Tradizioni esoteriche, Tradizioni che si collocano in rapporto ai Misteri dello 'spazio', i Misteri del Regno della Prima Attenzione, il Primo Dominio.

3

Nagualismo-Ixlanismo

Il Nagualismo è l'ottava Tradizione esoterica che si pone in rapporto ai Misteri del Tempo, mentre l'Ixlanismo è la nona Tradizione esoterica che si colloca in corrispondenza ai Misteri dell'Inconoscibile.

Nagualismo

Il Nagualismo degli antichi sciamani è la dottrina esoterica che si fonda sulla conoscenza di sei Attenzioni, dei sette mondi *inorganici* e dei quaranta di sola forma.

I moderni sciamani sono degli "uomini di conoscenza" che hanno ottenuto la padronanza dell'*intento*. Essi sono dei guerrieri che hanno sviluppato l'arte di *cacciare*, l'arte di *sognare* e l'arte di *giocare*.

Infine, i moderni sciamani impartiscono i loro insegnamenti agli apprendisti in tre modi: le lezioni per lo stato di percezione normale, le lezioni per lo stato di percezione alterata e le lezioni per lo stato di percezione silenziosa.

I Regni delle sei Attenzioni

La Terra è attraversata da quarantotto grandi fasce di emanazioni. Una di queste grandi fasce di emanazioni – la grandissima fascia – è costituita da una parte organica e da una parte *inorganica*.

La parte organica della grandissima fascia riguarda il Primo Dominio (Tonal), costituito da un Regno (Primo), mentre la parte *inorganica* riguarda il Secondo Dominio (Nagual), costituito da cinque Regni (Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto).

Il Regno della Prima Attenzione.

Il Regno della Prima Attenzione (materia spaziale di vita) è il campo d'azione dei *cacciatori*.

I *cacciatori* svilupparono l'arte dell'*agguato* che si basa sul controllo sistematico del comportamento che si ottiene mediante sedici attributi: logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza. Inoltre, tale arte si basa sul modo di comportarsi con la gente che si attua nello stato di elevata percezione, applicando la *follia controllata*.

La *ricapitolazione* è il forte dei *cacciatori*. Esistono tre modi di procedere per effettuare la *ricapitolazione*. Il primo modo è formale e rigido, esso consente di perdere la Forma umana e di mutare la forma della bolla di *proto-energia*; il secondo modo è esaustivo e perfetto, esso consente di generare una copia della genuina consapevolezza e di comprimere la bolla di *proto-energia*; il terzo modo è fluido e impeccabile, esso consente di comprimere la bolla di *proto-energia* e di realizzare la morte simbolica ma definitiva.

Inoltre, la sperimentazione del Regno della Prima Attenzione interiore è una delle possibilità percettive dei *cacciatori*. In pratica, i *cacciatori* si svegliano nel Regno della Prima Attenzione interiore con il corpo fisico interiore. Poi esercitano la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

Infine, la generazione del corpo di intento è una delle capacità energetiche dei *cacciatori*. In pratica, i *cacciatori* attivano l'energia vitale per generare il corpo di intento, la replica *sottile* del corpo

fisico.

Il Regno della Seconda Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione (materia temporale di vita) è il campo d'azione dei *sognatori*.

I *sognatori* per entrare nel Regno della Seconda Attenzione, devono "restringere" il *tonal* (lato destro) per far "affiorare" il *nagual* (lato sinistro). In pratica, i *sognatori* trasformano il corpo fisico in energia e assumono il corpo fisico temporale nel Regno della Seconda Attenzione (un mondo soggettivo che si configura rispetto all'esperienza del *sognatore*); poi esercitano la volontà di ritornare nel Regno della Prima Attenzione per riassumere il corpo fisico. Tutto ciò accade mentre il *sognatore* dorme.

La visualizzazione collettiva di un sito e la sua ricreazione nel Regno della Seconda Attenzione era il capolavoro degli antichi stregoni-*sognatori*. In pratica, i *sognatori* per vivere nel Regno della Seconda Attenzione visualizzavano un sito, lo *sognavano* e lo ricreavano nel Regno della Seconda Attenzione. La ricreazione di un sito è il trasferimento simultaneo dei *sognatori* in un'isola oggettiva dell'immenso oceano soggettivo del Regno della Seconda Attenzione.

Inoltre, la sperimentazione del Regno della Seconda Attenzione interiore è una delle possibilità percettive dei *sognatori*. In pratica, i *sognatori* fissano un oggetto del sogno, tanto intensamente da ritrovarsi nel Regno della Seconda Attenzione interiore con il corpo fisico temporale interiore. Poi esercitano la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

Infine, la sperimentazione nel Regno della Prima Attenzione dei sedici corpi *energetici* temporali è una delle capacità energetiche dei *sognatori*. In pratica, essi sperimentano sedici corpi *energetici* temporali, in rapporto ai piani *energetici*.

N.B. – I moderni sciamani sono in grado di entrare nel Regno della Seconda Attenzione anche da svegli.

Il Regno della Terza Attenzione.

Il Regno della Terza Attenzione (materia spazio-temporale

di vita-morte) è il campo d'azione dei *sognatori*.

I *sognatori* possono accedere nel Regno della Terza Attenzione (zona sulfurea) utilizzando due metodi.

Primo metodo: i *sognatori* utilizzano l'humito (*Psilocibe mexicana*) ed entrano in uno stato di veglia alterata, poi assumono il corpo spazio-temporale *sottile*, affrontano il guardiano del mondo sulfureo e penetrano nel Regno della Terza Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Secondo metodo: i *sognatori*, in stato di intensa percezione, percepiscono alla propria destra – a sud – un immenso banco di nebbia giallastra che divide il mondo in due e che va da terra fino al cielo. Ruotando la testa, fanno girare il muro di nebbia nel senso della rotazione e quando assumono il corpo spazio-temporale *sottile* ruotano di 90 gradi a destra... allora la rotazione del muro si ferma e lo trovano di fronte a sé. Così hanno la possibilità di oltrepassarlo e di entrare nel Regno della Terza Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Inoltre, vivere nel Regno della Terza Attenzione era la scelta di alcuni degli antichi *sognatori*. In pratica, i *sognatori* assumevano il corpo fisico spazio-temporale, aprivano una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione ed entravano nel mondo sulfureo.

N.B. – I moderni sciamani sono in grado di entrare nel Regno della Terza Attenzione utilizzando lo *shabodo aereo* (corpo *sottile* temporale).

Il Regno dell'Attenzione Zero.

Il Regno dell'Attenzione Zero (materia temporale di morte) è il campo d'azione dei *sognatori*.

I *sognatori* esercitano l'Attenzione del Sogno, ovverosia la consapevolezza residua che si conserva anche durante il sonno, focalizzandola sulle componenti del sogno. Inoltre, i *sognatori* realizzano i tre stadi dell'Attenzione del Sogno: Attenzione totale del Sogno (*sogno* concreto), Attenzione profonda del Sogno (*sogno* altamente concreto) e Attenzione intensificata del Sogno (*sogno* estremamente concreto).

Sviluppare l'abilità di *sognare* (esercitare un controllo sistematico sui sogni) consente ai *sognatori* d'individuare e isolare la proiezione di un essere *inorganico* (*acqueo* o *igneo*) proveniente dal Regno dell'Attenzione Zero interiore. In pratica, i *sognatori* scoprono e focalizzano, nel sogno, la proiezione di un essere *inorganico* (entità di materia temporale con bolla di *proto-energia* aliena), allora il sogno totale crolla lasciando solo la proiezione dell'entità che trasmette nel cervello dei *sognatori* una scarica simile alla corrente elettrica. Così i *sognatori* ricevono la conoscenza della *proto-energia* aliena e formano – prima interiormente e poi esteriormente – lo *shabodo acqueo* (corpo *sottile* temporale con bolla di *proto-energia* aliena) e lo *shabodo igneo* (corpo *sottile* temporale con bolla di *proto-energia* aliena).

La sperimentazione del Regno dell'Attenzione Zero interiore (costituita da sei mondi in rapporto all'elemento acqua e da sei in rapporto all'elemento fuoco) è una delle possibilità percettive dei *sognatori*. In pratica, i *sognatori* individuano nel sogno la proiezione di un essere *inorganico* e esprimono l'*intento* di seguirla. Rapidamente vengono trascinati dinanzi al primo mondo interiore – *acqueo* o *igneo* – e con lo *shabodo* (*acqueo* o *igneo*) vi accedono.

Gli antichi stregoni-*sognatori* donavano i loro discepoli alle proiezioni degli esseri *inorganici* – *acquei* oppure *ignei* – che li trasportavano nel Regno dell'Attenzione Zero (solitamente nel primo dei sei mondi *acquei* o *ignei*). Allora, agli apprendisti si presentavano due opzioni: rimanere per sempre in quel mondo o far ritorno al proprio in qualità di mediatori tra i due mondi. In pratica, i *sognatori* venivano stimolati sulla bolla di *proto-energia* (all'altezza della zona del fianco destro e del fianco sinistro) da due proiezioni di esseri *inorganici* e così si ritrovavano con il corpo fisico temporale (*shabodo acqueo* o *shabodo igneo*) nel Regno dell'Attenzione Zero.

N.B. – I moderni sciamani attuano ciò che viene definito come "l'ultimo agguato", cioè attingono *proto-energia* aliena dal Regno dell'Attenzione Zero per caricarsi energeticamente, senza cedere all'influsso degli esseri *inorganici*.

Il Regno della Quarta Attenzione.

Il Regno della Quarta Attenzione (materia temporale di morte) è il campo d'azione dei *cacciatori*.

I *cacciatori* possono accedere nel Regno della Quarta Attenzione (l'altro mondo) utilizzando tre metodi.

Primo metodo: i *cacciatori* utilizzano il "piccolo fumo", sperimentando uno stato di veglia alterata. Poi entrano con lo *shabodo aereo sottile* nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *cacciatori* oltrepassano una porta monumentale – una frattura tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione – con lo *shabodo aereo sottile*. Varcato il confine ed entrati nella zona sulfurea intraprendono un viaggio fino a giungere su un altipiano, sopra il quale vi è l'ingresso per l'altro mondo. Con un urlo lo attraversano e penetrano nel Regno della Quarta Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Secondo metodo: i *cacciatori*, tramite il *dormire*, entrano con lo *shabodo aereo sottile* nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *dormienti* – rivolti a sud – assumono lo *shabodo aereo sottile* e ruotano con esso di 90 gradi a sinistra, trovando il Regno della Quarta Attenzione davanti a sé, quindi entrano in esso. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Terzo metodo: i *cacciatori*, nello stato di intensa percezione, entrano con lo *shabodo aereo sottile* nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *cacciatori* percepiscono alla propria destra – a sud – il muro di nebbia giallastra. Essi, ruotando la testa, fanno girare il muro di nebbia nel senso della rotazione e quando assumono lo *shabodo aereo sottile* ruotano di 90 gradi a destra... allora la rotazione del muro si ferma e lo trovano di fronte a sé. Rimangono immobili a fissarlo, fino al momento che si ritrovano direttamente nel Regno della Quarta Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Inoltre, i *cacciatori* assumono lo *shabodo aereo* in stato di "percezione divisa". In pratica, i *cacciatori* percepiscono due luoghi contemporaneamente, uno con lo *shabodo aereo* e uno con il corpo fisico.

Infine, i *cacciatori* materializzano lo *shabodo aereo* ed entrano definitivamente nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *cacciatori* trasformano in massa fisica (inaccessibile alla percezione normale) il corpo *sottile* temporale e in massa energetica (invisibile all'occhio umano) il corpo fisico. In seguito aprono una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quarta Attenzione e con lo *shabodo aereo* materializzato intraprendono il viaggio finale, il distacco dal mondo della vita quotidiana.

Il Regno della Quinta Attenzione.

Il Regno della Quinta Attenzione (materia spazio-temporale di vita) è il campo d'azione degli *artisti*.

Gli sciamani dividono la percezione dei loro apprendisti tra il lato destro e il lato sinistro, così gli allievi sperimentano il corpo fisico spazio-temporale e penetrano nel Regno della Quinta Attenzione. Per fare ciò, gli sciamani utilizzano due metodi.

Primo metodo: l'apprendista, in stato di veglia, viene diviso a livello percettivo dal duplice sussurro di due maestri: l'insegnante, nel corpo fisico, sussurra all'orecchio destro e il benefattore, nello *shabodo* fisico, sussurra all'orecchio sinistro. In pratica, il duplice sussurro produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* dell'apprendista. Egli, dalla spaccatura, viene fatto uscire con il corpo spazio-temporale che si materializza (inaccessibile alla percezione normale). Poi, l'apprendista apre una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entra nel "mondo magico". Infine ritorna indietro e attraverso la spaccatura sulla bolla rientra nel corpo fisico.

Secondo metodo: l'apprendista, in stato di sogno, viene diviso a livello percettivo dal maestro che si trova nello *shabodo* materializzato. In pratica, la divisione percettiva produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* dell'apprendista. In seguito, egli deve ritrovare le proprie mani nel sogno e fissarle intensamente, tanto da uscire, con il corpo spazio-temporale dal cranio e dalla spaccatura sulla bolla. Poi,

l'apprendista apre una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entra nel "mondo magico". Infine ritorna indietro e attraverso la spaccatura sulla bolla rientra nel corpo fisico.

Inoltre, vivere nel Regno della Quinta Attenzione era la scelta di alcuni sciamani. In pratica, essi assumevano il corpo fisico spazio-temporale, aprivano la breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entravano nel "mondo magico".

Infine, la sperimentazione nel Regno della Prima Attenzione dei sedici corpi *energetici* spazio-temporali è una delle capacità energetiche degli sciamani. In pratica, essi sperimentano sedici corpi *energetici* spazio-temporali, in rapporto ai piani *energetici*.

I sette mondi inorganici e i quaranta di sola forma

La Terra, oltre a possedere la grandissima fascia, possiede altre quarantasette grandi fasce. Sette di esse sono costituite da mondi *inorganici* abitati da entità *inorganiche*, mentre le rimanenti quaranta sono costituite da mondi di sola forma.

I sette mondi inorganici.

I sette mondi *inorganici* (materia temporale) erano il campo d'azione degli antichi sciamani.

Gli antichi sciamani entravano, grazie alla spinta della forza rotante, nei sette mondi *inorganici*, assumendo per ogni mondo un corpo fisico temporale. Inoltre potevano scegliere di rimanere in uno dei sette mondi, una posizione fissa in una delle sette grandi fasce di emanazioni corrispondenti alla vita *inorganica.*

I quaranta mondi di sola forma.

I quaranta mondi di sola forma erano il campo d'azione degli antichi sciamani.

Alcuni tra gli antichi sciamani si spinsero a esplorare i mondi di sola forma, costituiti da configurazioni di energia inanimata.

Ixlanismo

L'Ixlanismo degli antichi sciamani è la dottrina esoterica che si fonda sulla conoscenza della Quinta Attenzione.

I moderni sciamani sono dei veggenti impeccabili, dei profondi conoscitori del mistero che regola la percezione.

La Quinta Attenzione

La Quinta Attenzione è il Terzo Dominio (Ixlan), l'Aquila con le sue emanazioni di *proto-energia*. Essa non è un Regno, essa è presente in ogni luogo dell'universo molteplice.

La Quinta Attenzione.

La Quinta Attenzione (emanazioni di *proto-energia*) è il campo d'azione dei veggenti.

I veggenti realizzano la padronanza dell'*intento*, la capacità di manipolare il *punto di unione* muovendolo e fissandolo in nuove posizioni sulla bolla di *proto-energia*.

I veggenti utilizzano due metodi per muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

Primo metodo: i veggenti trasformano i propri stati d'animo in *intento* e quindi muovono e fissano il *punto di unione*. In pratica, i veggenti esprimono l'*intendimento* – danno un comando a se stessi per manipolare le sensazioni – ed entrano in uno specifico stato d'animo per ottenere lo spostamento del loro *punto di unione*.

Secondo metodo: i veggenti evocano il potere impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila per sperimentare un determinato stato dell'essere. In pratica, i veggenti attirano con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila ed esprimono un determinato *intendimento*. Poi interrompono il *dialogo interno* e *l'intento dell'infinito* muove e fissa il loro *punto di unione* nella specifica posizione che evoca quel definito stato dell'essere.

I veggenti imparano a *dormire* per far emergere una percezione

straordinaria, il *vedere*.

I veggenti, tramite l'uso raffinato del sonno, *fermano il mondo* e fanno emergere il *vedere*. In pratica, i veggenti entrano in uno stato di calma perfetta e per fare ciò tengono gli occhi fissi, senza porli a fuoco su nulla, verso un punto appena sopra la linea dell'orizzonte, per accentuare la visione periferica. Poi sospendono il flusso dei pensieri – il *dialogo interno* – e sperimentano il *silenzio interiore*. In questo modo entrano in uno stato di sonno molto particolare in cui si è svegli eppure addormentati, il corpo è addormentato ma la mente è sveglia. In questo stato la percezione ordinaria crolla – *fermare il mondo* – e si manifesta una percezione straordinaria, il *vedere*.

Sviluppare la facoltà di *vedere* consente ai veggenti di percepire la *proto-energia* come fluisce nell'universo sotto forma di filamenti consapevoli. Inoltre, i veggenti possono percepire la *proto-energia* degli esseri umani come dei globi bianchi – opachi – e su ciascuno di essi il *punto di unione* (un punto di intenso splendore, situato sulla bolla all'altezza della punta della scapola destra di ogni individuo) che regola la percezione.

Infine, i veggenti hanno la possibilità – manipolando il *punto di unione* – di comprimere la bolla di *proto-energia* fino a farle assumere la forma del corpo fisico. Poi, spostando il *punto di unione* nella posizione nota come "libertà totale", hanno la possibilità di accendere i filamenti della bolla e, con il sopraggiungere della morte fisica, di assumerla per scivolare nelle emanazioni dell'Aquila.

A conclusione di questo capitolo voglio far presente che il Nagualismo e l'Ixlanismo sono, di certo, le Tradizioni esoteriche più complesse, difficoltose e pericolose.

Parte Seconda

La Philosophia Perennis

1

Macrocosmo e Microcosmo

Nella Scienza della Magia il Macrocosmo è l'universo e il Microcosmo è l'uomo, e tutto ciò che si trova nel nostro universo si ritrova nell'uomo. Più esattamente, il Macrocosmo è la Terra, poiché tutto quello che si trova nella madre Terra si riproduce nell'uomo.

Il Macrocosmo

All'inizio vi era lo Spazio vuoto e al suo centro dimorava una "palla di materia concentrata"... ed essa esplose e così nacque l'universo materiale, ma la "palla di fuoco" era rivestita da un'energia *sottile*: Azathoth universale, avvolto dallo Shub-Niggurath universale, contenente l'Arpocrate universale con all'interno l'Hadit invisibile universale. Tale energia rimase intatta, inattaccata dall'esplosione.

Hadit invisibile universale, Arpocrate universale, Azathoth universale e Shub-Niggurath universale

Sappiamo che nell'universo dimora l'Arpocrate universale (Volontà primaria), colui che compone le sette onde vibrazionali

elettro-magnetiche, onde che si sono in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso). Inoltre, al centro dell'Arpocrate universale troviamo l'Hadit invisibile universale (Potere occulto). Infine, l'Arpocrate universale si colloca al centro dell'Azathoth universale (Forza concentrata) che è avvolto dallo Shub-Niggurath universale.

In pratica, l'Hadit invisibile universale è privo di carica, mentre l'Arpocrate universale è costituito da energia *elettro-magnetica* (carica 2 a 1) che si manifesta come Punti rossi (la condensazione dei Punti rossi appare come una sostanza fluida del colore simile alla tintura di iodio); invece l'Azathoth universale è costituito da energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2) che si manifesta come Punti neri (la condensazione dei Punti neri appare come un'energia fluida nera) e lo Shub-Niggurath universale è costituito da energia *elettro-magnetica* (carica 2 a 1) che si manifesta come un'energia fluida rossa.

Hoor-paar-Kraat universale, Yog-Sothoth universale e Ra-Hoor-Khuit universale

Sappiamo che la compressione e la diminuzione d'intensità dell'Ain Soph Aur (Luce Illimitata) origina l'Hoor-paar-Kraat universale (Forza). In pratica, l'Ain Soph Aur si comprime e diminuisce d'intensità, originando l'energia *elettro-magnetica* intensificata (carica intensificata 3 a 3) che si manifesta come Punti azzurri (la condensazione dei Punti azzurri appare come un'energia fluida azzurra).

Inoltre, l'Arpocrate universale stimola l'Azathoth universale affinché generi lo Yog-Sothoth universale (Velo nero). In pratica la stimolazione dell'Azathoth universale da parte dell'Arpocrate universale genera l'energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2) che si manifesta come un'energia fluida nera.

Infine, l'Arpocrate universale con l'Azathoth universale stimolano l'Hoor-paar-Kraat universale affinché, attraverso lo Yog-Sothoth universale, generi il Ra-Hoor-Khuit universale

(Forza in espansione). In pratica, la stimolazione dell'Hoor-paar-Kraat universale da parte dell'Arpocrate universale con l'Azathoth universale genera l'energia *elettro-magnetica* (carica 3 a 3) che si manifesta come Punti bianchi (la condensazione dei Punti bianchi appare come un'energia fluida bianca).

La teoria magica dell'universo

La conoscenza dell'universo atomico non può essere disgiunta dalla conoscenza dell'universo non-atomico. La conoscenza unificata dei due universi è data dalla teoria magica dell'universo.

La nascita dell'universo.

Sappiamo che l'Hadit invisibile universale, il *teh* (privo di carica), genera il primo Hadit visibile universale, cioè l'Uno sotto l'aspetto della dualità, l'Arpocrate universale (c. *e.-m.* 2 a 1) con la sua Potenza (*Shakti*). Tale generazione avviene attraverso le Acque Cosmiche, il Noun (c. *e.* concentrata 6) contenuto in Nuu (Vuoto Infinito), che subisce un decadimento energetico al suo centro. A questo punto l'Arpocrate universale, attraverso la sua Potenza (Shub-Niggurath universale), interagisce con il centro del Noun che subisce un altro decadimento energetico e così si genera attorno all'Hadit visibile universale il secondo Hadit visibile universale, l'Azathoth universale (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). Poi quest'ultimo interagisce con il centro del Noun che subisce un ulteriore decadimento energetico e così si genera Nuith, la prima Scintilla di Luce, l'Aoùr (c. *e.* 6). Simultaneamente si determina un aumento di tensione (stato critico) nell'uovo cosmico.

Immediatamente dopo, la Scintilla di Luce (Aoùr) si espande nel Nulla Illimitato (Nuith), cioè nell'Ain Soph, e così si ottiene l'Ain Soph Aur (Luce Illimitata). Simultaneamente si verifica l'esplosione dell'uovo cosmico (quinto livello di densità) e da esso si libera la Luce connettiva (effluvi, la consapevolezza continua dell'universo) e la materia oscura (etere, la quinta essenza della materia densa). In questo modo si diffonde nell'universo

la Luce connettiva (tra il terzo e il quarto livello di densità) e la materia oscura (tra il terzo e il quarto livello di densità). In quest'ultima inizia a generarsi la materia densa (quarto livello di densità).

A questo punto, la Luce non-atomica (c. *e.* 6) è espansa nello spazio e le particelle elementari sub-atomiche (quark e leptoni) si convertono l'un l'altra.

Subito dopo, la Luce non-atomica comincia a comprimersi – a causa della presenza del Noun che possiede una carica energetica superiore all'Aoùr – e le particelle elementari sub-atomiche (quark e leptoni) diventano distinguibili.

Immediatamente dopo, la Luce non-atomica continua a comprimersi – raggiunge un momento critico e si verifica la scissione nella Grande Unificazione – e a livello sub-atomico si verifica un grande intervallo di energie.

Subito dopo, la Luce non-atomica diminuisce d'intensità (c. *e.*-*m.* 6 a 6) e diventa di colore giallo. In simultanea avviene l'annichilazione quark-antiquark e si ha la scomparsa dell'anti-materia, lasciando un numero relativamente limitato di quark e di elettroni.

Poi, la Luce non-atomica si comprime ulteriormente e diminuisce d'intensità (c. *e.*-*m.* 5 a 4), diventando di colore verde. Simultaneamente nell'universo si creano i protoni e i neutroni.

Infine, la Luce non-atomica si comprime un'ultima volta e diminuisce d'intensità (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3), diventando di colore azzurro. Così si origina l'Hoor-paar-Kraat universale. Simultaneamente nell'universo si creano i primi nuclei atomici (nuclei di elio).

A questo punto, l'Arpocrate universale stimola l'Azathoth universale, affinché crei un Velo nero (Yog-Sothoth universale). E l'Azathoth universale lo deposita sulla superficie dell'Hoor-paar-Kraat universale. Quest'ultimo stimola il Velo nero, affinché proietti nella materia oscura la propria energia nera.

Poi, l'Arpocrate universale con l'Azathoth universale stimola l'Hoor-paar-Kraat universale, la Forza che, attraversando il Velo nero, perde d'intensità (c. *e.*-*m.* 3 a 3) e diventa di colore bianco.

In questo modo, si origina il Ra-Hoor-Khuit universale, la Forza in espansione. Simultaneamente nell'universo inizia l'Era della radiazione.

Infine, con la creazione dell'universo (Nuit), le pulsazioni dell'Azathoth universale proiettano nello spazio dei globi di Azathoth universale contenente l'Arpocrate universale con dentro l'Hadit invisibile universale. Tali globi si collocano al centro delle galassie e al centro dei corpi celesti. Dal centro dei pianeti vengono generati degli strati *energetici* che li avvolgono, mentre il loro piano fluidico è dato dal Grande Agente Magico Universale (G.A.M.U.).

La morte dell'universo.

Nel momento in cui un pianeta muore tutte le sue forme di vita cessano di esistere, il suo globo fluidico e la sua bolla di *proto-energia* si disgregano, mentre la sua coscienza (Azathoth sub-terrestre contenente l'Arpocrate sub-terrestre che ingloba l'Hadit invisibile sub-terrestre) ritorna alla fonte originaria (Azathoth universale contenente l'Arpocrate universale che ingloba l'Hadit invisibile universale).

Verso la fine della vita dell'universo si formano tanti buchi neri (quinto livello di densità) che si congiungono tra loro, unificandosi in un grande buco nero (uovo cosmico) al centro dell'universo, ove è collocato l'Azathoth universale.

L'uovo cosmico inizia ad assorbire la Luce connettiva e la materia oscura. Contemporaneamente l'Arpocrate universale inverte il suo processo d'interazione con l'Azathoth universale, affinché quest'ultimo ritiri il G.A.M.U. Il Grande Agente Magico Universale, attraversando il Velo nero, s'intensifica (da bianco ad azzurro); quindi passa attraverso lo strato azzurro (Hoor-paar-Kraat universale), attraversa l'alone rosso (Shub-Niggurath universale) e penetra nell'Uovo nero (Azathoth universale). A questo punto del processo il Grande Agente Magico Universale si scinde per unirsi all'Azathoth universale e all'Arpocrate universale. Alla fine di questo processo viene ritirato lo Shub-Niggurath universale, l'Hoor-paar-Kraat universale e il Velo nero

(si congiunge unicamente con l'Azathoth universale).

A questo punto del processo, l'uovo cosmico ha assorbito la Luce connettiva e la materia oscura, quindi l'Arpocrate universale – tramite il Noun – dissolve l'Azathoth universale e lo Shub-Niggurath universale, e l'Hadit invisibile universale – tramite il Noun – riassorbe l'Arpocrate universale. In questo periodo dell'universo regna Nuu che contiene il Noun e l'Hadit invisibile universale.

Il Grande Agente Magico Universale

Il "GAMU" (Suthoth) è la Forza in espansione (Ra-Hoor-Khuit universale), la Luce bianca che si diffonde nell'universo. Essa determina, addensandosi sui pianeti, il piano fluidico che, a sua volta, emana un'irradiazione energetica (aura). Inoltre, la Luce bianca genera sui pianeti un riflesso di se stessa, un riflesso privo di qualsiasi carica energetica.

Sul nostro pianeta il Grande Agente Magico Universale diviene il "GAMT" (Grande Agente Magico Terrestre) e il suo riflesso è costituito da immagini fantasmagoriche prive di carica energetica. Poi, all'interno della Terra troviamo il Grande Agente Magico Sub-Terrestre bianco fatto di energia *elettro-magnetica* (carica 3 a 3) e quello nero costituito da energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2); entrambi, addensandosi, producono un'energia fluida.

Inoltre, sul nostro pianeta troviamo il Grande Agente Magico Universale luminoso (Aoùr bianco) costituito da energia *electrom* (carica 6) che, addensandosi, produce un'energia fluida. Il suo riflesso è dato dalla corrente luminosa *aoùr*, una pressione priva di carica energetica.

Infine, sul nostro pianeta troviamo il Grande Agente Magico Universale oscuro (Aoùr nero) costituito da energia *electrom* concentrata (carica concentrata 6) che, addensandosi, produce un'energia fluida. Il suo riflesso è dato dalla corrente oscura *aoùr*, una pressione priva di carica energetica.

Il Primo Dominio e i piani energetici

Abbiamo visto che nel nostro universo sono presenti dei corpi celesti, ognuno dei quali si riveste di un'energia *sottile*, il piano fluidico. Ora dobbiamo sapere che l'universo spaziale viene definito "Primo Dominio". Inoltre dobbiamo considerare che sulla Terra, oltre al piano fluidico, esistono sedici piani *energetici* disposti come gli strati di una cipolla.

I piani *energetici* disposti come gli strati di una cipolla sono: piano lunare, piano mercuriale, piano venusiano, piano marziano, piano gioviano, piano solare, piano uraniano, piano nettuniano, piano saturniano, piano stellare, piano di luce A, piano plutoniano A, piano plutoniano B, piano plutoniano C, piano di luce B, piano di luce C.

I cinque Serpenti, i sedici centri di forza, i ventiquattro meridiani, il mondo dei sogni della Terra e i Tredici Globi di Yog-Sothoth

Come abbiamo appena appurato il nostro pianeta possiede un piano *sottile* e sedici *energetici*. Ora dobbiamo capire che la Terra è un essere consapevole e dobbiamo sapere che in essa vi sono cinque nuclei di forza: il Serpente Nero d'Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3), il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1), il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) e il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6).

Inoltre, sul nostro pianeta troviamo sedici centri di forza (otto principali e otto secondari) e ventiquattro meridiani (dodici positivi e dodici negativi).

Infine, all'interno del globo terrestre troviamo un nucleo privo di carica energetica – il mondo dei sogni della Terra – e sulla sua superficie vagano i Tredici Globi di Yog-Sothoth.

Le nove Porte

Sappiamo che all'interno del nostro pianeta sono presenti nove dimensioni *sottili* – come la dimensione dell'Abisso – che

sono abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali.

Una Porta dimensionale, l'ottava Porta, si colloca al centro e sette Porte si dispongono alla circonferenza, ogni 15°, da est a sud, quindi abbiamo la nona Porta con sette settori che si dispongono alla circonferenza, ogni 15°, da ovest a nord.

In relazione alle prime otto Porte troviamo otto dimensioni e le seguenti entità *sottili*.

1. Angelo-Demone Custode (Hastur, c. *e.* 6), oppure l'Uomo della Terra (Adamo ed Eva, c. *e.* 6); cioè la Stella alchemica (per un certo numero di uomini), oppure la Stella naturale (per la maggior parte degli uomini).

2. Demone Costrittore (Yog-Sothoth, c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2).

3. Dio-Pesce (Dogon, c. *e.*-*m.* 4 a 5). Venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'Uomo Divino e dalla Donna Divina (Giano e Diana, c. *e.*-*m.* 4 a 5) e questi, a loro volta, vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar, c. *e.* 6).

4. Dio Occulto (Nuhram, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

5. Signore Oscuro (Cthulhu, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

6. Uomo-Dio (Nyarlathotep, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

7. Dio Supremo (Shub-Niggurath sub-terrestre, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

8. Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre, c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2). Venne trasmutato, il 22 dicembre 2012, divenendo la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre, c. *e.* 6).

N.B. – L'Azathoth sub-terrestre (c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2) congloba l'Arpocrate sub-terrestre (c. *e.*-*m.* 2 a 1) che, a sua volta, congloba l'Hadit invisibile sub-terrestre (privo di carica). Inoltre, l'Arpocrate sub-terrestre e l'Azathoth sub-terrestre irradiano l'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3) e il secondo, stimolato dal primo, lo avvolge con un Velo nero (c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2). Infine, i primi due stimolano l'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre affinché irradi la propria forza attraverso

il Velo nero – Yog-Sothoth sub-terrestre – e così si manifesta il Suthoth sub-terrestre (c. *e.-m.* 3 a 3).

In relazione alla nona Porta troviamo la nona dimensione – divisa in sette settori – e le seguenti entità *sottili*.

1. Larve (c. *e.-m.* 3 a 3).
2. Fantasmi (c. *e.-m.* diluita 1 a 2).
3. Spettri (c. *e.-m.* 4 a 5 e 5 a 4).
4. Spiriti Elementari (c. *e.-m.* 6 a 6): Gnomi, Ondine, Silfi e Silfidi, e Salamandre.
5. Incubi e Succube (c. *e.-m.* 6 a 6).
6. Demoni (c. *e.-m.* 6 a 6).
7. Cani della ragione (c. *e.-m.* 6 a 6).

I Grandi Eoni, i Domini e le Attenzioni

La vita dell'universo è divisa in Cinque Eoni universali (numerati da 0 a 4) che coprono un periodo di tempo di miliardi di anni. Fino a oggi, nel nostro universo, si sono manifestati quattro Eoni.

Eone 0 di Vaar: nell'universo regnava il Caos (da non essere confuso con il Caos Primordiale), ma non il caos nel senso del "disordine", bensì un Caos ordinato costituito dal Dominio Zero e dall'Attenzione Anteriore.

Eone I di Luhn: l'universo era diviso in quattro Domini. Al Primo Dominio corrispondeva il Regno della Prima Attenzione; al Secondo Dominio corrispondeva il Regno della Seconda Attenzione; al Terzo Dominio corrispondeva il Regno della Terza Attenzione; al Quarto Dominio corrispondeva la Quarta Attenzione (emanazioni di *proto-energia*).

Eone II di Harn: si verifica il crollo della Conciliazione, l'universo si squilibra e manifesta solamente tre Domini. Al Primo Dominio corrispondeva il Regno della Prima Attenzione; al Secondo Dominio corrispondeva il Regno dell'Attenzione Zero, il Regno della Seconda, della Terza, della Quarta e della Quinta Attenzione; al Terzo Dominio corrispondeva la Quinta

Attenzione (emanazioni di *proto-energia*).

Eone III di Vadha: l'universo ritorna a essere diviso in quattro Domini con la Riconciliazione.

N.B. – Dall'anno terrestre 2000 il nostro universo si trova nell'Eone III e su certi pianeti è stata fatta la Riconciliazione, mentre per quanto riguarda la Terra non è ancora stata fatta.

Il crollo della Conciliazione

Il crollo della Conciliazione segnò la fine del primo Eone universale e così ebbe inizio l'Eone II universale… e sui pianeti presenti nell'universo avvenne il grande sconvolgimento.

In pratica, i primi dodici mondi dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione si trasferirono, materializzandosi (Regno dell'Attenzione Zero), al posto dei tredici mondi dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione e questi ultimi ascesero in superficie, rendendolo simile a un arido deserto (zona sulfurea). Di conseguenza, il Regno della Terza Attenzione si trasferì – per sovrapposizione – nel Regno della Prima Attenzione, senza interferire con esso e così si manifestò il Regno della Quinta Attenzione. Infine, il tredicesimo mondo dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione si plasmò, in forma materializzata, formulando il Regno della Quarta Attenzione. In questo modo, oltre al Regno della Prima Attenzione, troviamo il Regno della Seconda, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta.

Il Regno della Prima Attenzione è costituito da materia spaziale (allo stato energetico di colore giallo). In questo Regno troviamo venti piani, uno materiale, due *sottili* e diciassette *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

Il Regno della Seconda Attenzione è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore verde) che differisce dalla materia spaziale per natura (l'accezione del termine "temporale" non deve venir confusa con la concezione temporale del nostro Spazio). In questo Regno troviamo diciassette piani, uno materiale e sedici *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

Il Regno della Terza Attenzione è costituito da materia spaziale (allo stato energetico di colore giallo) e da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro), combinate in modo tale che possano coesistere (allo stato energetico di colore rosso), poiché la materia temporale è più potente di quella spaziale. In questo Regno troviamo una dimensione materiale.

Il Regno dell'Attenzione Zero è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro) e si trova nelle profondità della dimensione materiale del Regno della Terza Attenzione. Questo Regno è costituito da dodici mondi (sei si collocano in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco) che si dividono, principalmente, in due dimensioni materiali.

Il Regno della Quarta Attenzione è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro) che è più potente rispetto la materia temporale del Regno della Seconda Attenzione. Questo Regno è costituito da un'unica dimensione materiale.

Il Regno della Quinta Attenzione è costituito da materia spazio-temporale (allo stato energetico di colore giallo-verde). Questo Regno è costituito da diciassette piani, uno materiale e sedici *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

N.B. – La Quinta Attenzione è costituita da emanazioni di *proto-energia*.

L'Aquila e le sue emanazioni

Al centro dell'universo dimora l'Aquila, un campo di forza di proporzioni immense costituito da *proto-energia* (energia primordiale luminosa e oscura). E l'Aquila eterna e immutabile diffonde nell'universo un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni", gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell'universo. Tali fibre si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi e sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

Le quarantotto grandi fasce di emanazioni

La Terra è attraversata da quarantotto grandi fasce di emanazioni che si conglobano attorno a essa, formando un'enorme bolla di *proto-energia* a forma sferica. Una delle quarantotto grandi fasce di emanazioni – la grandissima fascia – produce bolle di *proto-energia* in rapporto alla vita organica e *inorganica*, altre sette producono bolle in relazione alla vita *inorganica* e le rimanenti quaranta in corrispondenza alla sola struttura. La grandissima fascia di emanazioni è costituita da cinque Regni: il Primo, il Secondo, il Terzo, il Quarto e il Quinto. Inoltre, il Regno Zero (Attenzione Zero), essendo inglobato nel Regno della Terza Attenzione, manifesta vita *inorganica* con bolle di *proto-energia* cupa, definita "aliena" perché differisce per qualità dalla *proto-energia*.

La scienza dei sessantaquattro mondi della Terra

La grandissima fascia di emanazioni è costituita da due Domini.

Il Primo Dominio è il Regno della Prima Attenzione, costituito da un mondo.

Il Secondo Dominio è il Regno della Seconda Attenzione costituito da un mondo, il Regno della Terza Attenzione costituito da un mondo, il Regno dell'Attenzione Zero costituito da dodici mondi, il Regno della Quarta Attenzione costituito da un mondo, il Regno della Quinta Attenzione costituito da un mondo.

Inoltre, vi sono sette fasce *inorganiche* costituite da un mondo per ogni fascia.

Infine, vi sono quaranta fasce di sola forma costituite da un mondo per ogni fascia.

In definitiva, in quell'universo chiamato Terra, vi sono complessivamente sessantaquattro mondi.

Il Microcosmo

L'uomo possiede un corpo fisico e nel suo cranio è contenuto l'organo base per la generazione del pensiero: il cervello. Grazie all'attività elettro-chimica del cervello la mente si affina e la consapevolezza si amplia.

Il corpo

La genetica molecolare c'informa che dal DNA deriva la struttura del corpo fisico.

Il DNA è una molecola complessa costituita da due filamenti connessi tra loro (spirale a doppia elica). Ogni individuo ha questi due filamenti in ogni molecola di DNA presente nel corpo. Tale configurazione rappresenta la base del codice genetico dell'uomo.

L'anima

L'uomo possiede un corpo che è rivestito di un'energia *sottile*, il corpo fluidico (anima, c. *e.-m.* 3 a 3). Quest'ultimo irradia la propria energia fino a circa trenta centimetri dal corpo fisico, creando un campo di forza ovale (aura).

Lo spirito

All'interno del cervello dell'uomo risiede la coscienza (spirito, c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) che è avvolta da un *sottile* involucro. Inoltre al centro della coscienza risiede la scintilla primordiale.

Nello stato di veglia la coscienza dell'uomo si trova nella ghiandola pineale, mentre nello stato di sonno si trasferisce nel mondo dei sogni. Nel primo caso la coscienza è offuscata dai veli dell'ego, mentre nel secondo caso è ottenebrata dal mondo dei sogni (in questo mondo la coscienza assume il corpo di sogno).

I cinque Serpenti, i diciotto centri di forza e i ventiquattro

meridiani

La conoscenza dell'anatomia *sottile* dell'uomo ci consente di affermare che nel corpo fisico sono presenti quattro nuclei di forza, posti in relazione a tre canali energetici e a un circuito energetico.

Nella zona basale inferiore dell'uomo troviamo il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona basale superiore dell'uomo troviamo il Serpente Nero di Etere (c. *e.-m.* concentrata 2 a 1) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona genitale inferiore troviamo il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona genitale superiore troviamo il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona ombelicale troviamo il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6) a cui corrisponde il circuito energetico che unisce la zona ombelicale alla zona cardiaca.

Inoltre nell'anatomia *sottile* dell'uomo sono presenti diciotto centri di forza: due superiori, otto principali e otto secondari.

I due centri superiori si collocano sopra la testa dell'uomo e sono collegati energeticamente con gli otto centri principali.

Gli otto centri principali sono: centro basale e genitale, centro ombelicale e cardiaco, centro laringeo e occipitale, centro frontale e coronale.

Gli otto centri secondari sono: centro dell'occhio destro e dell'occhio sinistro, centro della costola destra e della costola sinistra, centro della mano destra e della mano sinistra, centro del piede destro e del piede sinistro.

Infine, nell'anatomia *sottile* dell'uomo vi sono ventiquattro meridiani: dodici si trovano nella parte destra del corpo e dodici nella parte sinistra. Essi si organizzano in 2.400 punti (1.200 per parte).

L'inconscio e gli archetipi

Prima dicevamo che nel cranio dell'uomo è contenuto il cervello, l'organo base della nostra attività cerebrale conscia (pensiero). Ora dobbiamo prendere in considerazione la parte posteriore del cervello (conosciuta come cervelletto), dove si svolge la nostra attività cerebrale inconscia (immagini).

L'attività cerebrale inconscia riguarda l'inconscio personale (superficiale) e l'inconscio collettivo (profondo). Il primo deriva da esperienze e acquisizioni personali e i suoi contenuti sono i "complessi a tonalità affettiva" che costituiscono l'Ombra. Invece il secondo è innato ed è identico per tutti e i suoi contenuti sono gli "archetipi".

Ora, ciò che più c'interessa ai fini della nostra trattazione è l'inconscio collettivo e i suoi contenuti (archetipi). Inoltre, al suo interno, troviamo la luce bianca che proietta nell'emisfero destro del cervello un riflesso di se stessa, un riflesso costituito da immagini fantasmagoriche – archetipi riflessi – prive di qualsiasi carica energetica.

L'inconscio collettivo è diviso in tre parti: il lato destro, il centro e il lato sinistro.

Nel lato destro dell'inconscio collettivo troviamo sette archetipi positivi.

1. Archetipo del Vecchio Saggio (Horus, o anche Lucifero), come Stella alchemica o come Stella naturale.

2. Archetipo del Male Assoluto (Apophis, o anche Pazuzu).

3. Archetipo del Dio-Pesce (Sebek, o anche Oannes). Esso venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'archetipo dell'Uomo Divino (Pan, visto come satiro) e dall'archetipo della Donna Divina (Ecate, intesa come ninfa) e questi, a loro volta, vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo dell'Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar).

4. Archetipo del Dio del Profondo (Amoun-Ra).

5. Archetipo del Signore Oscuro (Osiride).

6. Archetipo dell'Uomo-Dio (Ra).

7. Archetipo dell'Anima-Animus (Shu e Tefnut, o anche Satan).

Al centro dell'inconscio collettivo troviamo un archetipo.

1. Archetipo del Dio Assoluto (Azathoth). Esso venne sostituito, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo della Dea Assoluta (Nuith).

N.B. – L'Archetipo del Dio Assoluto (Azathoth) contiene un campo di forza (Arpocrate) che, a sua volta, ingloba un nucleo (Hadit invisibile).

Nel lato sinistro dell'inconscio collettivo troviamo dieci archetipi negativi.

1. Larva.

2. Fantasma.

3. Spettro (azzurro per la donna e verde per l'uomo).

4. Spiriti Elementari: Gnomo, Ondina, Silfo (in rapporto all'uomo) e Silfide (in rapporto alla donna), e Salamandra.

5. Incubo (in rapporto alla donna) e Succuba (in rapporto all'uomo).

6. Demone.

7. Cane della Ragione.

La bolla di proto-energia, la consapevolezza B, il punto di unione e i sei punti sulla bolla

Sappiamo che all'interno dell'uomo troviamo sei Regni (Primo, Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto) che si collocano in rapporto alla grande fascia dell'uomo. Questa fascia è la più importante ed è la principale delle quarantotto che costituiscono la bolla di *proto-energia* dell'individuo. Tale bolla si manifesta come un globo bianco con braccia laterali, molto più grande di una persona, simile a una sfera luminosa che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico. Questa forma è costituita da miliardi di filamenti non accesi, una bolla che contiene un nucleo

luminoso – consapevolezza B – che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca. Solo una piccola parte di questo globo opaco è illuminata da un punto di intenso splendore – grande quanto una palla da tennis e circondato da un alone luminoso – sistemato all'interno della bolla, a fior di superficie e a una cinquantina di centimetri dalla punta della scapola destra di ogni persona. È questo il *punto di unione* che regola la percezione dell'individuo.

Inoltre, sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono sei punti principali che corrispondono a certe zone del corpo fisico. Essi sono chiamati: *intento* (forza-volontà), *forza*, *volontà*, *udire*, *percepire* (o impropriamente "sognare") e *vedere*. L'*intento* è collegato direttamente a tutti gli altri punti e corrisponde alla zona dell'ombelico. La *forza* corrisponde alla zona sotto l'ombelico e la *volontà* alla zona sopra l'ombelico. Tramite questi tre punti si esprime l'*intento*, un'energia emanata dalla regione ombelicale attraverso un'apertura ("breccia") sulla bolla. Poi segue il *vedere* (*vedere* la *proto-energia* e vedere i Regni) che corrisponde alla zona del fianco destro, il *percepire* (*percepire* le emanazioni come una pressione e accedere ai Regni esterni e interni) che corrisponde alla zona del fianco sinistro e l'*udire* (*udire* le fibre come un boato e *udire* la voce dell'*intento*) che corrisponde alla zona della punta dello sterno.

Il primo Regno e i cinque inorganici

Nel primo Regno esiste l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale).

Nel regno minerale i minerali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il *punto di unione*.

Nel regno vegetale le piante possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di guscio, sono consapevoli e il loro *punto di unione* è collocato molto in basso, in relazione al centro genitale.

Nel regno animale gli animali possiedono una bolla di *proto-*

energia a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro ombelicale.

Nel regno umano i terrestri possiedono una bolla di *proto-energia* a forma sferica, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro cardiaco.

Nei cinque Regni *inorganici* esistono solo entità *inorganiche*. Esse possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di ricettacolo, sono consapevoli e il loro *punto di unione*, che non possiede le caratteristiche peculiari di quello dell'uomo, è dislocato a seconda del tipo di entità.

Entità inorganiche

Un'analisi delle entità *inorganiche* presenti nei cinque Regni *inorganici* della Terra ci può far comprendere meglio il tipo di cambiamenti verificatesi, circa cinque miliardi e mezzo di anni fa, nell'universo.

Gli alleati temporali (entità con corpi temporali conglobati da *proto-energia* aliena), appartenenti ai primi dodici dei Tredici mondi dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione, si trasferirono con i loro mondi al posto dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione. Qui gli alleati temporali e i primi dodici mondi si materializzarono, dando vita al Regno dell'Attenzione Zero. Di conseguenza gli alleati spazio-temporali, appartenenti ai Tredici mondi dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione, si diressero con i loro mondi in superficie e si materializzarono, rendendo il Regno della Terza Attenzione simile a un arido deserto (zona sulfurea). Gli alleati spazio-temporali e gli esseri magici spazio-temporali, che vivevano nel Regno della Terza Attenzione, dovettero trasferirsi con tutto il loro mondo – per sovrapposizione – nel Regno della Prima Attenzione e così venne creato un mondo gemello (Regno della Quinta Attenzione) al nostro. Inoltre gli alleati temporali, appartenenti al tredicesimo mondo dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione, si trasferirono con il loro mondo in una nuova area di emanazioni dell'Aquila. Qui, con il loro mondo, persero la caratteristica

aliena (*proto-energia* cupa e sfrigolante) e divennero gli alleati temporali che assieme al tredicesimo mondo si materializzarono, dando vita al Regno della Quarta Attenzione. Infine gli esseri paralleli temporali (esseri *inorganici* dello stesso sesso delle loro controparti organiche, intimamente e inestricabilmente unite a loro) si trasferirono nel Regno della Quarta Attenzione, poiché il Regno della Seconda Attenzione era diventato soggettivo (si configura secondo l'esperienza vissuta dall'iniziato).

A conclusione di questo capitolo voglio sottolineare che nell'universo, circa cinque miliardi e mezzo di anni fa, si sono verificati dei notevoli cambiamenti che hanno causato il crollo della Conciliazione e ora posso affermare che la Riconciliazione sarà un processo naturale di ritorno alle origini: il Regno della Prima, della Seconda e della Terza Attenzione.

2

Macro-microcosmo e micro-Macrocosmo

Secondo la tradizione magica, la Terra (Natura) e l'uomo sono strettamente collegati tra loro, tanto che si può affermare che esiste una relazione tra la Terra e l'uomo e tra l'uomo e la Terra, una corrispondenza Macro-microcosmica e micro-Macrocosmica.

Il Macro-microcosmo

Esiste la mera possibilità che si stabilisca un'intima relazione tra la Natura (Macrocosmo) e l'uomo (Microcosmo), ma affinché ciò possa verificarsi si deve Volere, ossia si deve sviluppare un'inflessibile volontà e sfidare la paura che si prova nei confronti dell'ignoto. Quindi si deve Sapere, ovverosia si deve sviluppare un'intelligenza rischiarata dalla conoscenza e comprendere che tutta la propria lucidità non è che una flebile scintilla rispetto la Conoscenza Universale. Poi si deve Osare, cioè si deve sviluppare il potere e comprendere che non ci appartiene, poiché c'è stato donato solo per eseguire i comandi della Natura. Infine si deve Tacere, ossia si deve raccogliere le proprie forze interiori per liberarsi dalla stanchezza.

La Luce connettiva

Sappiamo che la Luce connettiva proviene dalla Sorgente (Nuith) e che s'irradia in tutto l'universo (Nuit). Essa è l'Amore di Nuit che tutto abbraccia… essa è la consapevolezza continua dell'universo.

La Luce connettiva, pur essendo energia atomica (tra il terzo e il quarto livello di densità), è un flusso continuo di Luce che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita.

La sconnessione della Terra e degli esseri umani

Nell'Età dell'Oro la Terra era interamente connessa alla Luce connettiva, ma circa 13.000 anni fa, a causa del Cavaliere dello Spazio, la Terra iniziò a sconnettersi...

Nell'Età dell'Oro, iniziata circa 600.000 anni fa, vigeva il Tempo degli Dei. La Terra era interamente connessa alla Luce connettiva e così gli esseri umani.

Nell'Età Intermedia, iniziata circa 13.000 anni fa, vigeva il Tempo dei Post-Dei. La Terra diminuì la ricezione della Luce connettiva e così, di conseguenza, avvenne per gli esseri umani.

Nell'Età dell'Argento, iniziata circa 12.000 anni fa, vigeva il Tempo dei Semi-Dei. La Terra diminuì, ulteriormente, la ricezione della Luce connettiva e così, di conseguenza, avvenne per gli esseri umani.

Nell'Età Oscura, iniziata circa 8.000 anni fa, vigeva il Tempo degli Eroi. La Terra diminuì, ancora una volta, la ricezione della Luce connettiva e così, di conseguenza, avvenne per gli esseri umani.

Ancora nell'Età Oscura, circa 6.000 anni fa, iniziò il Tempo dell'uomo. Gli esseri umani diminuirono, per l'ultima volta, la ricezione della Luce connettiva.

In definitiva, possiamo dire che la Terra subì tre decadimenti di Luce connettiva, mentre gli esseri umani ne subirono quattro; pertanto possiamo affermare che esiste un disallineamento tra la Terra e l'uomo.

La riconnessione della Terra e degli esseri umani

Il compito dell'uomo dovrebbe essere quello di allinearsi con la Luce connettiva della Terra, poiché egli riceve appena un sesto di tale Luce, mentre la Terra ne riceve due sesti. Pertanto l'allineamento dell'uomo con la Luce connettiva della Terra consta nella ricezione della parte mancante di Luce; ciò avverrà grazie all'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre che consentirà, ai nuovi nati, di ricevere la Luce connettiva per due sesti e di possedere una bolla a forma ovale.

L'uomo allineato con la Luce connettiva della Terra potrà riconnettersi, tramite la riconnessione della Terra, con la Luce connettiva universale e così verrà il momento in cui tutti gli esseri umani saranno continuamente immersi nell'Oceano di Luce, poiché saranno tutti collegati in un campo di forza che è Amore (Nuit) e Unità (Hadit).

N.B. – Non tutti gli esseri umani sono disallineati, alcuni sono connessi con la Luce connettiva della Terra (queste persone hanno una bolla di *proto-energia* a forma ovale).

Il movimento del punto di unione

Sappiamo che la via naturale della mutazione dell'uomo comporta un movimento del *punto di unione* (il *punto di unione*, sulla bolla di *proto-energia* di una persona, è situato all'altezza della punta della scapola destra, in relazione al centro cardiaco inferiore e nella posizione conosciuta come "ragione") con la conseguente mutazione della bolla di *proto-energia*.

L'acquisizione della Forma Semi-Divina.

Nell'uomo la perdita della Forma umana (al Tempo degli Eroi si perdeva la Forma Umana e prima di perderla il *punto di unione*, sulla bolla di *proto-energia*, era situato all'altezza della scapola destra, in relazione al centro cardiaco superiore e nella posizione nota come "ragione acuta") comporta l'acquisizione della Forma Semi-Divina.

L'individuo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come "ragione" alla posizione conosciuta come "spietatezza", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore del collo. È questa la posizione del *punto di unione* dei Semi-Dei. Di conseguenza egli ottiene la Forma Semi-Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma sferica dell'uomo (al Tempo degli Eroi l'acquisizione della Forma Semi-Divina implicava una riduzione dell'ampiezza della bolla a Forma ovale dell'Uomo). In pratica, la bolla di *proto-energia* dell'uomo che appare di colore bianco e che si estende fino a circa un metro dal corpo (l'estensione della bolla di *proto-energia* si rapporta all'altezza dell'uomo e in questo caso ci si riferisce a un individuo alto circa m. 1.70) viene ridotta a circa venti centimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma di lapide del Semi-Dio e il suo colore è verde. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

L'acquisizione della Forma Pre-Divina.

Nell'uomo la perdita della Forma Semi-Divina comporta l'acquisizione della Forma Pre-Divina.

L'individuo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come "spietatezza" alla posizione conosciuta come "spietatezza acuta", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore del collo. È questa la posizione del *punto di unione* dei Pre-Dei. Di conseguenza egli ottiene la Forma Pre-Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma di lapide del Semi-Dio. In pratica, la bolla di *proto-energia* dell'uomo che appare di colore verde e che si estende fino a circa venti centimetri dal corpo viene ridotta a circa dieci centimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma di lapide del Pre-Dio e il suo colore è ambra. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

L’acquisizione della Forma Divina.

Nell’individuo la perdita della Forma Pre-Divina comporta l’acquisizione della Forma Divina.

L’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come “spietatezza acuta” alla posizione intermedia conosciuta come “intuizione”, e poi in alto fino a raggiungere l’altezza della parte posteriore-inferiore della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei inferiori. Di conseguenza egli ottiene la Forma Divina che implica una riduzione dell’ampiezza della bolla a forma di lapide del Pre-Dio. In pratica, la bolla di *proto-energia* dell’uomo che appare di colore ambra e che si estende fino a circa dieci centimetri dal corpo viene ridotta a due millimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma umana del Dio e il suo colore è nero. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all’altezza della zona ombelicale – si chiude.

In seguito l’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione nota come “intuizione” alla posizione nota come “conoscenza silenziosa”, e poi in alto fino a raggiungere l’altezza della parte posteriore-intermedia della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei intermedi.

Poi l’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come “conoscenza silenziosa” alla posizione conosciuta come “centrum”, e poi in alto fino a raggiungere l’altezza della parte posteriore-superiore della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei superiori.

Infine l’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso l’alto, dalla posizione conosciuta come “centrum” alla posizione conosciuta come “libertà totale”, raggiungendo così la sommità della testa. In questa maniera i filamenti della sua bolla si accendono e in essi si attiva la consapevolezza e l’*intento*.

Le posizioni del punto di unione

Le posizioni permanenti del *punto di unione* determinano nell'individuo degli stati percettivi.

La posizione della ragione e della ragione acuta.

Sappiamo che l'uomo possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione". Inoltre, l'Uomo-Eroe possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "razionalità" che permettono di capire che la ragione è solamente un'isola in uno sconfinato arcipelago che ci fa paura.

La posizione della spietatezza e della spietatezza acuta.

Sappiamo che il Semi-Dio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "spietatezza". Inoltre, il Pre-Dio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "spietatezza acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "non-pietà" (non crudeltà ma sobrietà) che consentono di ridurre il riflesso di sé (l'immagine di se stessi), cioè di ridurre la propria importanza personale (presunzione).

La posizione dell'intuizione.

Sappiamo che il Dio inferiore possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "intuizione". Questa posizione (si colloca tra la "ragione" e la "conoscenza silenziosa") è un luogo di "comprensione pura" che consente all'intelletto di comprendere istantaneamente.

La posizione della conoscenza silenziosa.

Sappiamo che il Dio intermedio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa". Questa posizione è un luogo di

"sapere" che permette di sapere senza conoscere, la conoscenza priva di parole al di là della capacità di capire (il capire si attiene alla ragione).

La posizione del centrum.

Sappiamo che il Dio superiore possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "centrum". Questa posizione è un luogo di "equilibrio" che consente di elevare il *punto di unione* nella posizione conosciuta come "libertà totale".

Il micro-Macrocosmo

Esiste la mera possibilità che si stabilisca un intimo rapporto tra l'uomo (Microcosmo) e la Natura (Macrocosmo), ma affinché ciò possa verificarsi ci si deve porre in un particolare stato di armonizzazione con le forze naturali. In quest'ambito possiamo citare Aleister Crowley e Galbix Red.

La data del 20 marzo 1904 segna il ritorno dell'Età Intermedia e l'avvento dell'Eone di Horus. In quest'ambito Aleister Crowley riuscì a invocare l'energia dell'Eone di Horus (Marte), in rapporto al Culto Stellare-Lunare dei Thelemiti.

La data del 20 marzo 1982 segna il ritorno dell'Età dell'Oro e l'avvento dell'Eone di Maat. In quest'ambito Galbix Red, il 22 novembre 1983, riuscì a invocare – tramite la pronuncia della parola magica "Natrioum" – l'energia dell'Eone di Maat (Venere), in relazione al Culto Stellare degli Agapeici. Inoltre, Galbix Red, il 17 giugno 1990, riuscì a invocare – tramite la pronuncia della parola magica "Natrioumn" – l'energia del Mahon di Horus-Maat (Sole-Luna), in rapporto all'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare dei Draconiani.

La trasformazione della Terra

Sappiamo che la via naturale della trasformazione della Terra

può avvenire tramite un'intensa interazione tra l'uomo e la Natura. A riguardo faccio seguire l'elenco degli accadimenti naturali che si sono verificati fino al 2012.

Accadimenti naturali che si sono verificati.

Il primo accadimento: il 21 marzo 1991 effettuai la quarta pubblicazione del *Liber AHBH* che produsse, dopo trentaquattro mesi, il Risveglio del Serpente di Fuoco terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto in California (accadimento verificatosi il 17 gennaio 1994).

Il secondo accadimento: il 19 marzo 1997 un campo di forza (definito dagli astronomi "Il Compagno") che seguiva la cometa Hale-Bopp entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra e questa venne mutata fino a livello del Gas (accadimento verificatosi tra il 19 marzo e il 29 aprile 1997).

Il terzo accadimento: il 21 marzo 1999 creai – tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste – due entità *sottili* (c. *e.-m.* 4 a 5), Giano e Diana (Uomo Divino e Donna Divina) che rappresentano il Tempo del ritorno dell'Età dell'Oro ancor più splendente. Poi inviai le due entità all'interno del nostro pianeta – nella terza dimensione – per sostituire l'entità *sottile* Dogon (Dio-Pesce) che rappresenta il Tempo della caduta dell'Età dell'Oro. Pertanto i bambini – quelli concepiti tra 21 marzo 1999 e il 21 dicembre 2012 – hanno in sé un nuovo archetipo, l'Uomo Divino (Pan, il satiro) per il maschio e la Donna Divina (Ecate, la ninfa) per la femmina.

Il quarto accadimento: il 23 ottobre 2000 venne emanato sulla Terra il sedicesimo *kala* (energia rigenerante). Tale *kala* coinvolse Galbix Red, infatti, il suo corpo venne pervaso da un'energia *sottile* di colore azzurro.

Il quinto accadimento: il 21 dicembre 2012 il nucleo sull'aura della Terra raggiunse il globo fluidico e lo trasmutò fino alla Condizione all'Oro.

Il sesto accadimento: il 21 dicembre 2012 si completò la trasmutazione (Condizione all'Oro) dell'aura della Terra.

Il settimo accadimento: il 21 dicembre 2012 la consapevolezza della Terra divenne più potente.

L'ottavo accadimento: il 21 dicembre 2012 il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) venne mutato e divenne la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

Il nono accadimento: il 21 dicembre 2012 l'entità *sottile* Angelo-Aquila venne trasmutata e divenne l'entità *sottile* Horus-Maat che rappresenta la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat. Poi l'entità venne inviata all'interno del nostro pianeta – terza dimensione – per sostituire le entità Giano e Diana.

Sappiamo che devono ancora attuarsi determinati accadimenti naturali affinché la mutazione della Terra possa essere completa. A riguardo faccio seguire l'elenco degli accadimenti che devono ancora verificarsi.

Accadimenti naturali che devono ancora verificarsi.

Il decimo accadimento: l'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre con l'attivazione dei sedici centri di forza, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nella Bassa California.

L'undicesimo accadimento: il Risveglio del Serpente d'Acqua terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nella bassa Mesopotamia.

Il dodicesimo accadimento: l'Ascesa del Serpente d'Acqua terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nella bassa Mesopotamia.

Il tredicesimo accadimento: la riconnessione parziale della Terra con la Luce connettiva dell'universo.

Il quattordicesimo accadimento: la mutazione della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

Il quindicesimo accadimento: il Risveglio del Serpente d'Aria terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nell'alta Mesopotamia.

Il sedicesimo accadimento: l'Ascesa del Serpente d'Aria terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nell'alta Mesopotamia.

Il diciassettesimo accadimento: la riconnessione parziale della Terra con la Luce connettiva dell'universo.

Il diciottesimo accadimento: la mutazione della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

Il diciannovesimo accadimento: l'Attivazione del Serpente di Terra terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nel nord-est d'Italia.

Il ventesimo accadimento: la riconnessione totale della Terra con la Luce connettiva dell'universo.

Il ventunesimo accadimento: la mutazione finale della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

N.B. – L'elenco appena presentato riguarda il processo di rigenerazione della Terra rispetto la *via lunga*, in altre parole rispetto la via naturale.

Il decadimento della Terra

Per capire meglio perché la Terra si trova in una fase di trasformazione dobbiamo prendere in considerazione il processo di decadimento che iniziò, quasi 13.000 anni fa, sul nostro pianeta.

Sappiamo che il Cavaliere dello Spazio (la cometa Poghonias) determinò la fine dell'Età dell'Oro e con essa la fine della civiltà di Atlantide. In pratica, quasi 13.000 anni fa, un campo di forza – contenente un nucleo energetico – che seguiva il Cavaliere dello Spazio entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il nucleo energetico, contenuto nel campo di forza, fece decadere (livello del Gas) il globo fluidico e la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre); invece il campo di forza fece decadere (livello del Gas) l'aura. Quindi, il Serpente di Terra terrestre si agglutinò nel centro ombelicale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì. Inoltre, la bolla di *proto-energia* del pianeta si ampliò e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

In seguito, circa 12.000 anni fa, il nucleo energetico fece decadere (livello della Luce Perpetua) il globo fluidico e la Dea Assoluta; invece il campo di forza fece decadere (livello della Luce Perpetua) l'aura. Quindi, il Serpente d'Aria terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì. Inoltre, la bolla di *proto-energia* del pianeta si ampliò e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

In seguito, circa 8.000 anni fa, il nucleo energetico fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) il globo fluidico e la Dea Assoluta che divenne il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre); invece il campo di forza fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) l'aura. Quindi, il Serpente d'Acqua terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì definitivamente. Inoltre, la bolla di *proto-energia* del pianeta si ampliò definitivamente e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

Infine, circa 6.000 anni fa, il Serpente di Fuoco terrestre si agglutinò nel centro basale del pianeta.

Il processo di rigenerazione della Terra

Come abbiamo appena visto il nostro pianeta, quasi 13.000 anni fa, iniziò a subire un processo di decadimento che si concluse circa 6.000 anni fa. Inoltre, ai nostri giorni, si è avviato il processo di rigenerazione della Terra, infatti, il Cavaliere dello Spazio è ritornato per annunciare l'inizio dell'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita (accadimento succeso l'11 aprile 1997) e il ritorno dell'Età dell'Oro ancor più splendente (accadimento verificatosi il 22 dicembre 1999).

In pratica, un campo di forza, contenente un nucleo di energia, seguiva il Cavaliere dello Spazio e il 19 marzo 1997 entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il campo di forza trasmutò l'aura fino al livello del Gas (accadimento succeso il 29 aprile 1997); invece il nucleo energetico – presente sull'aura – rimase in sospensione fino al 21 dicembre 2012 (solstizio

d'inverno).

Il 21 dicembre 2012 il processo alchemico riprese il suo corso in rapporto all'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita, la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat.

In pratica, il nucleo penetrò (ore 11.11 UTC) l'aura e dopo aver raggiunto il globo fluidico si scisse in due frammenti; uno dei due entrò nell'Ottava Porta e raggiunse il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre).

Il primo frammento trasmutò (dalle ore 11.11 UTC alle ore 24.00 UTC) il globo fluidico fino alla Condizione all'Oro. Grazie a questa particolare mutazione, l'aura e l'Angelo-Aquila – l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita – poterono completare (dalle ore 21.13 UTC alle ore 24.00 UTC) la loro trasmutazione: l'aura si trasmutò fino alla Condizione all'Oro e l'Angelo-Aquila divenne l'entità Horus-Maat.

Il secondo frammento trasmutò (dalle ore 11.11 UTC alle ore 24.00 UTC) il Dio Assoluto nella Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

Infine, la consapevolezza della Terra (c. *e.-m.* 3 a 3), diffusa in tutto il globo terrestre, divenne più potente (c. *e.* 6).

N.B. – Ai nostri giorni, il Cavaliere dello Spazio è noto con il nome "Hale-Bopp".

La Dea Assoluta

Sappiamo che il processo di trasmutazione del Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) determinò, il 22 dicembre 2012, la nascita della Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), costituita da tre parti: un globo di energia, un nucleo di energia e la scintilla primordiale.

In pratica, uno dei due frammenti del nucleo di energia entrò nell'ottava dimensione e si congiunse con il Dio Assoluto. Dalla loro fusione nacque la Dea Assoluta (Aoùr – c. *e.* 6).

L'entità Horus-Maat

Sappiamo che il processo di mutazione dell'aura della Terra determinò, l'11 aprile 1997, l'entità Angelo-Aquila che rappresenta l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita. Inoltre, sappiamo che il 21 dicembre 2012 si verificò la finale mutazione (dalle ore 21.13 UTC alle ore 24.00 UTC) dell'aura della Terra e così l'Angelo-Aquila si mutò; esso divenne, il 22 dicembre 2012, l'entità Horus-Maat (c. *e.* 6) che rappresenta l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita. In quel giorno (al primo minuto dell'ora 1 UTC) avvenne la sostituzione, all'interno del globo terrestre, dell'Uomo Divino (Giano) e della Donna Divina (Diana) con l'Uomo-Donna Divini (Horus-Maat).

Piano magico e Piano umano

A questo punto della nostra trattazione dobbiamo operare una distinzione tra il piano magico e il piano mondano. Con ciò voglio dire che si deve distinguere tra accadimenti che riguardano solo gli iniziati e accadimenti che riguardano la società umana. Principalmente: l'Età storica e l'Eone terrestre si collocano in rapporto al piano magico, mentre l'Era astronomica e l'Era storica si pongono in rapporto al piano mondano. In questo contesto e in senso temporale possiamo operare le seguenti distinzioni.

Piano magico.

L'Età Intermedia e L'Eone di Horus sono iniziati il 20 marzo 1904, mentre l'Età dell'Oro e l'Eone di Maat sono iniziati il 20 marzo 1982. L'Età dell'Oro ancor più splendente è iniziata il 22 dicembre 1999, e l'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat è iniziato il 20 marzo 1990. L'Età del Platino ancor più splendente e il Mahon di Horus-Maat sono iniziati il 20 marzo 2000.

L'inizio dell'Età del Platino ancor più splendente e l'avvento del Mahon di Horus-Maat sono stati annunciati nel mese di luglio del 1999 da un duplice Segnale inviato dall'Arca dell'Alleanza Celeste.

In pratica, nel cielo di Roma (la sera di lunedì 19) apparve una Sfera di energia bianca che sfrecciò in direzione ovest-est e nel cielo di Ravenna (la sera di sabato 31) apparve un'altra Sfera di energia bianca che sfrecciò in direzione ovest-est. Sono questi dei campi di forza (*theerium*) che possono manifestarsi in rapporto ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso) che vanno a comporre la luce bianca.

Piano umano.

L'Era dell'Acquario (nell'immagine di un Uomo oppure di una Donna) è iniziata tra il 28 giugno e il 4 agosto 1995, mentre l'Era storica (nuova Epoca storica) è iniziata, come profetizzato dagli antichi maya, il 22 dicembre 2012. L'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita è iniziata l'11 aprile 1997, mentre l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita è incominciata il 22 dicembre 2012.

La messa a terra

Ora, ciò che più mi preme evidenziare è il fatto che gli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat sono stati "messi a terra", cioè si sono manifestati sul piano mondano. E la "messa a terra" può avvenire seguendo la *via lunga* oppure seguendo la *via breve*. La *via lunga* l'abbiamo presa in considerazione nell'ambito dei dodici accadimenti naturali che devono ancora realizzarsi, affinché la trasformazione della Terra sia completa. Invece la *via breve* implica l'azione, all'interno del nostro pianeta, del Serpente di Platino: esso ha il potere di riconnettere interamente il pianeta alla Luce connettiva dell'universo e il potere di mutare totalmente la bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

La congiuntura tra il mondo magico e il mondo mondano

Come abbiamo appena visto esistono due modi di procedere: uno lungo e uno breve. Seguendo quello breve, certamente più

potente ma anche più traumatico, si attuerebbe in brevissimo tempo la congiuntura completa tra i due mondi, il magico e il mondano, ma quali sono le indicazioni di tale congiuntura? Possiamo rispondere che abbiamo due indicazioni: una in senso astronomico-astrologico e una in senso magico.

In senso astronomico-astrologico, la Terra compie un ciclo di precessione in 25.776 anni e in esso ognuno dei 12 segni zodiacali dura, mediamente, 2.148 anni (lo zodiaco è diviso in 12 settori di 30 gradi ciascuno). Astronomicamente, i più recenti calcoli non ci consentono di datare con precisione l'anno in cui il meridiano della stella "a 113" *in lino piscium* passa attraverso il punto vernale. Pertanto possiamo solo affermare che il Pesce settentrionale o orientale è stato raggiunto dal punto vernale tra il 158 e il 145 avanti Cristo e ciò significa, astrologicamente, che l'Era dell'Acquario nell'immagine di un Uomo o di una Donna si situa tra il 1990 e il 2003. Però, analizzando le più precise mappe stellari (quelle militari) e prendendo in considerazione una certa stella della costellazione dell'Acquario, possiamo fissare l'entrata nell'Era dell'Acquario tra il 28 giugno e il 4 agosto 1995, e ciò ci consente di dichiarare che il Pesce settentrionale o orientale è stato raggiunto dal punto vernale nel 153 a.C., considerando un arco di tempo di 2.148 anni (arco di tempo prettamente arbitrario, poiché varia secondo la grandezza di ciascuna costellazione). Questa indicazione ci permette di comprendere che l'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita non può essere considerato da un punto di vista astronomico o astrologico, poiché l'entrata in una specifica Era può verificarsi solamente una volta nell'arco di 25.776 anni. Pertanto, sul piano mondano, l'entrata nell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita coincide con l'Era storica.

In senso magico, nel Punto IV della Prefazione al *Liber AHBH* viene detto: "XXI-III-LXXVIII è la Data. Da questo momento fino al XXI-III-XCVI il Mondo subirà un Travaglio quale non lo ha mai subìto". Ciò significa che la Terra subirà un Travaglio in un periodo compreso tra il 21 marzo 1982 e il 21 marzo 2000. Però l'equinozio di primavera del 1982 cade il giorno 20 e così

pure nel 2000, pertanto avrebbe dovuto essere scritto: "XX-III-LXXVIII" e "XX-III-XCVI". Cosa nasconde questo errore? Appare evidente che nel *Liber AHBH* si vuole celare la data esatta del momento culminante del Travaglio della Terra. Questa data è quella del 21 dicembre 2012.

I nostri calcoli, in rapporto alle pubblicazioni del *Liber Legis* e del *Liber AHBH*, c'indicano la data del 21 dicembre 2012 – XXI-XII-XII del Mahon di Horus-Maat – come il momento culminante del Travaglio della Terra, allo scopo di realizzare, il giorno seguente, la congiuntura tra il mondo magico e quello mondano, momento che coincide con i calcoli degli antichi maya.

La trasposizione del mondo magico in quello mondano

Gli antichi maya c'indicano la data del 22 dicembre 2012 come l'inizio della nuova Era storica, la nuova Epoca storica che segna il Ritorno della Fenice. È questa l'araba Fenice, l'uccello del ritorno ciclico, colei che risorge dalle proprie ceneri.

Gli antichi egizi concepivano la Fenice su due livelli: celeste e divino. Sul piano celeste veniva identificata nella costellazione di Orione, mentre sul piano divino veniva identificata nel dio Horus, il falco. Pertanto il falco era l'uccello del ritorno ciclico, colui che ritorna dopo mezzo ciclo precessionale di 12.888 anni, dal sorgere dell'Era del Leone (10.893 a.C.) al sorgere dell'Era dell'Acquario (1995 d.C.) o più esattamente all'inizio dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita (2012 d.C.).

Dunque, da un punto di vista temporale, il 22 dicembre 2012 segna l'inizio della nuova Era storica e dato che l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita non può essere considerata da un punto di vista astronomico o astrologico, essa è stata "messa a terra"... la trasposizione del mondo magico in quello mondano, in altre parole, la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat.

A conclusione di questo capitolo voglio sottolineare che per

gli antichi maya e pure per noi il 21 dicembre 2012 è la data che sancisce la fine del Tempo dell'uomo... e questa fine troverà la sua apoteosi nel sacro incontro tra gli Eletti (i Figli del Sole) e gli Angeli (i Bellatrixiani). Questo incontro, che avverrà nel Giorno della Sacra Adunanza, sarà caratterizzato dall'apertura della Grande Montagna (Cupola Mobile). Una Grande Luce si manifesterà agli Eletti e dalla sua profondità luminosa apparirà una moltitudine di Angeli per condurli nella Città degli Dei.

3

Vita, Forza, Morte, Immortalità

Il flusso del pensiero logico c'induce ad affermare che il nostro universo ha avuto inizio e che un giorno avrà fine, dunque due cicli: vita e morte. Ma com'è nato il nostro universo? È nato dall'esplosione di una "palla di materia concentrata" al centro dello Spazio vuoto... e prima della sua nascita e dopo la sua morte un eterno nulla? No! È illogico. E allora il flusso del pensiero logico ci porta a dichiarare: prima del nostro universo infiniti universi e dopo il nostro universo infiniti universi. È questa l'affermazione illogica – per questo trascendentale – del non-inizio e della non-fine.

Vita

L'universo è energia e l'energia è vita. L'energia dell'universo deve essere intesa in due modi: atomica e non-atomica.

L'energia atomica

Nell'universo è presente l'energia atomica: la Luce connettiva, la materia oscura, la materia densa, la materia intensificata e la materia concentrata.

La Luce connettiva (tra il terzo e il quarto livello di densità) è un flusso continuo di Luce – consapevolezza continua – che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita.

La materia oscura (tra il terzo e il quarto livello di densità) è la quinta essenza – etere – della materia densa.

La materia densa (quarto livello di densità) si manifesta in cinque stati di aggregazione: gassoso, fluido, liquido, plasmatico e solido.

La materia intensificata (tra il quarto e il quinto livello di densità) è l'intensificazione – stelle di gran massa – della materia densa.

La materia concentrata (quinto livello di densità) è la massima concentrazione – buchi neri – della materia densa.

L'energia non-atomica

Nell'universo è presente – a livello *sottile* – l'energia non-atomica: l'energia e la *proto-energia*.

La prima è l'energia Od-Ob *elettro-magnetica* e la seconda è l'energia primordiale oscura-luminosa. Inoltre, la Quinta Essenza della prima è l'energia Aoùr *electromatica* e la Quinta Essenza della seconda è l'energia primordiale totale.

Orgone, Prana, Vhrill, Eyrek, Chi-yan

Sappiamo che la vita sulla Terra si rinnova e si sviluppa solo tramite la combinazione di più fattori, come il calore, l'acqua e la luce. E la luce solare contiene dei corpuscoli atomici denominati "ioni", carichi di elettro-magnetismo positivo (cationi) e negativo (anioni). Ora si deve sapere che dall'interazione degli ioni positivi e degli ioni negativi nascono – a livello *sottile* – i corpuscoli non-atomici (ioni androgini) denominati "catanioni", carichi di *electrom*. Inoltre, l'unione dei catanioni produce un grumo di energia, l'Orgone bianco di vita.

L'Orgone bianco di vita – Quinta Essenza – a contatto con tre elementi (aria, fuoco, acqua) subisce delle trasformazioni e

a contatto con il quarto elemento (terra) subisce una variazione. In pratica, l'Orgone di vita – a contatto con i Quattro Elementi – diventa Prana bianco (c. *e.-m.* 3 a 3), Vhrill rosso (c. *e.-m.* 2 a 1), Eyrek azzurro (c. *e.-m.* 1 a 2) e Chi-yan giallo (c. *e.* 6).

Inoltre, l'energia *sottile* (Prana, Vhrill, Eyrek, Chi-yan) dei Quattro Elementi è la stessa che costituisce i quattro nuclei di forza presenti nella Terra e nell'anatomia *sottile* dell'uomo.

Il rapporto energetico tra la Terra e l'uomo

La Terra è un essere consapevole, la cui consapevolezza (c. *e.-m.* 3 a 3) è diffusa in tutto il globo terrestre. Essa è rivestita dal piano fluidico emanante un'irradiazione energetica (aura) e inglobata in un'enorme bolla di *proto-energia*. Analogamente, l'uomo è un essere cosciente, la cui coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) risiede nella ghiandola pineale. Egli è rivestito dal corpo fluidico emanante un'irradiazione energetica (aura) e inglobato in una bolla di *proto-energia*.

La Barretta bianca

Sappiamo che il concetto di "vita" è simboleggiato da una barretta bianca di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei utilizzarono la barretta bianca all'interno di un tempio... il Tempio Bianco. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà utilizzarono la barretta sempre all'interno di un tempio (Tempio Bianco).

Infine, nel VI secolo a.C., la barretta bianca irradiò la sua energia a Siddharta Gautama Shakyamuni che entrò nello stato mentale della Quiescenza e così divenne il quarto Buddha, il fondatore del Buddhismo.

N.B. – La barretta bianca purifica la mente dell'uomo e il suo effetto dura circa quarantotto ore. Essa può causare, a seconda

dell'individuo, tre stati mentali: la Quiescenza, il Distacco e la Lucidità.

Forza

Tutta la vita presente nell'universo si basa sulla forza. Ogni squilibrio nella Forza genera il decadimento energetico.

La barretta rossa

Sappiamo che il concetto di "forza" è simboleggiato da una barretta rossa di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea. Tale barretta rafforza l'energia generativa dell'uomo e gli Iperborei la utilizzarono all'interno di un tempio… il Tempio Rosso. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà usarono la barretta sempre all'interno di un tempio (Tempio Rosso).

Infine, nel XXI secolo d.C., la barretta rossa entrò in contatto con me. Essa m'irradiò la sua energia.

Morte

La consumazione dell'energia è morte... la fine della vita.

L'Orgone nero

Sappiamo che la luce solare contiene dei corpuscoli atomici denominati "ioni", carichi di elettro-magnetismo positivo (cationi) e di elettro-magnetismo negativo (anioni). Ora si deve sapere che dall'interazione degli ioni positivi e degli ioni negativi nascono – a livello *sottile* – i corpuscoli non-atomici (ioni androgini) denominati "antanioni", carichi di *electrom* concentrato. Inoltre,

l'unione degli antanioni produce un grumo energetico, l'Orgone nero di morte.

L'Orgone nero di morte – Quinta Essenza – a contatto con i Quattro Elementi non subisce alcuna mutazione o variazione, ma si sfalda in residui filamentari che si attaccano alle persone gravemente ammalate, peggiorando il loro stato di salute.

Il processo conosciuto come "morte"

Quando un uomo muore, l'aura del corpo fluidico (bianco) si spegne e la coscienza assume il fluidico per staccarsi dal corpo fisico. Inoltre, il *punto di unione* della bolla di *proto-energia* (bianca) si spegne, la bolla si sfalda e la consapevolezza B si libra... ed esse vengono consumate dalle emanazioni dell'Aquila. A questo punto, dal corpo fisico dell'uomo si stacca lo Spettro grigio (proiezione diretta) e l'Ombra nera (proiezione riflessa). Infine, il suo corpo fisico subisce il processo di decomposizione e gli atomi si liberano per fluire nell'universo.

Il corpo fluidico (c. *e.-m.* 3 a 3) dell'individuo subisce il processo di disgregazione che genera le 'larve' (si aggirano sul nostro piano di esistenza) e quando la disgregazione è avanzata la coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) esce dal corpo e inizia ad ampliarsi fino a disgregarsi per fluire nelle onde di energia del G.A.M.U.

Lo Spettro (c. *e.-m.* intensificata 4 a 5) dell'uomo mantiene la memoria di quando quest'ultimo era in vita e dopo un lungo periodo di tempo subisce il processo di disgregazione. Esso si manifesta grazie all'esteriorizzazione dell'ego che risiede nella ghiandola pituitaria dell'uomo. L'ego si forma dall'interazione dell'energia mentale positiva (c. *e.-m.* 3 a 3) con l'energia psichica negativa (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2).

L'Ombra (priva di carica) dell'uomo mantiene la memoria di quando quest'ultimo era in vita e dopo un lungo periodo di tempo si disgrega. Essa si manifesta grazie all'esteriorizzazione dell'energia psichica negativa (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) raccolta nell'inconscio personale e privata di carica nell'istante della morte

dell'individuo.

N.B. – Le antiche civiltà possedevano la conoscenza del "Regno dei morti" e il defunto era consapevole del viaggio che lo attendeva. Nella nostra civiltà, invece, questa conoscenza è andata perduta.

Il Centro del Mondo

La Tradizione Primordiale si fonda sulla conoscenza del Centro del Mondo. Tale 'centro' viene concepito a due livelli: sulla superficie terrestre (Ombelico del Mondo) e nella profondità terrestre (Cavità del Mondo). Uno è collocato in una zona della Terra, nel centro della quale si trova la città di Trieste (Italia); l'altro è situato in una zona sotterranea della Terra, nel centro della quale, in superficie, vi è la città di Herat (Afghanistan).

N.B. – Nella Tradizione Primordiale il concetto di "Regno sotterraneo" (Centro Supremo celato) è sempre connesso all'idea di "Regno dei morti".

La Barretta nera

Sappiamo che il concetto di "morte" è simboleggiato da una barretta nera di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei utilizzarono la barretta nera all'interno di un tempio... il Tempio Nero. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà utilizzarono la barretta sempre all'interno di un tempio (Tempio Nero).

Infine, nel IV secolo a.C., la barretta nera irradiò la sua energia a Dmura, un afghano che, sotto l'influsso della barretta, si recò in Tibet. Lì venne conosciuto come Shen-rab, il fondatore del Bon-Shen.

N.B. – La barretta nera emana una Fiamma verde e proietta delle entità nere che incarnano la Morte magica naturale che deve

essere affrontata e vinta.

Immortalità

L'immortalità non è contemplata nell'ambito del processo naturale, dunque nasciamo solo per morire? No! Veniamo al mondo per affrontare la grande prova: vincere la Morte e diventare Immortali... una conquista che può essere realizzata con l'apporto di certe componenti che possiamo definire "tecnologiche".

La Barretta verde

Sappiamo che il concetto di "immortalità" è simboleggiato da una barretta verde di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei utilizzarono la barretta all'interno di un tempio... il Tempio Verde. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà contattarono l'entità verde sempre dentro un tempio (Tempio Verde).

Infine, nel VI secolo a.C., l'entità verde contattò Li Erh – un cinese originario dello stato feudale meridionale di Ch'u – per trasmettergli alcune conoscenze. Così Li-Erh divenne Lao-Tze, il fondatore del Taoismo. La leggenda ci narra che abbandonò la Cina e che si rifugiò nella Montagna di Giada abitata da Immortali.

N.B. – La barretta verde sprigiona un'energia verde che assume la forma di un'entità femminile.

La Cupola Divina

La Cupola Divina venne fatta dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei celarono le conoscenze pertinenti ad essa in un tempio... il Tempio Rosso.

Poi, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, le conoscenze della Cupola Divina passarono alla civiltà di Mu, quindi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà custodirono le conoscenze della Cupola Divina sempre all'interno di un tempio (Tempio Rosso).

La Cupola Divina venne fatta di energia spazio-temporale che, allo stato energetico, è di colore rosso: la combinazione dell'energia spaziale di vita (gialla) con l'energia temporale di morte (rosso scuro). Quindi venne inserita in un campo di *proto-energia* naturale. Poi, al suo centro, venne collocato l'Azathoth Divino, un'entità spazio-temporale tra il terzo e il quarto livello di densità. Inoltre, dalla Cupola Divina vengono emanate delle fibre della sua stessa composizione strutturale. Ogni singola fibra penetra nella bolla di *proto-energia* di ogni singolo essere umano, raggiungendo la sommità della testa. Infine, attraverso ogni singola fibra, viene scaricata dell'energia spazio-temporale sul secondo centro di forza, sito sopra la testa di ogni individuo... e ciò per creare un *innesto* sopra il centro, un collegamento stabile tra la Cupola Divina e ciascun essere umano.

Il corpo di diamante-folgore spazio-temporale

Sappiamo che per ottenere il corpo di diamante-folgore spazio-temporale l'uomo entra in stato di coma e poi realizza l'Allineamento con la Cupola Divina. In pratica, la Proiezione riflessa di Azathoth Divino produce lo stato di coma profondo e la sua Proiezione diretta determina, tra l'individuo e la Cupola Divina, l'Allineamento (il perfetto allineamento tra il *punto di unione* e la Cupola Divina). Immediatamente dopo, l'uomo si ritrova nella Cupola Divina con il corpo di diamante-folgore spazio-temporale e lì vede, dinanzi a sé, l'Azathoth Divino.

L'Azathoth Divino comunica delle conoscenze al nuovo Immortale. Gli dice che la *struttura* del corpo di diamante-folgore spazio-temporale si trova tra il terzo e il quarto livello di densità e che essa deve venir densificata fino al quarto livello di densità (materia densa). Gli spiega che la materializzazione della *struttura*

spazio-temporale non è accessibile alla percezione normale. Gli dice che dovrà uscire dalla Cupola Divina e ritornare indietro per conquistare il quarto livello di densità... livello che otterrà nell'arco di ventiquattro ore. Infine gli rivela che al materializzarsi della *struttura* spazio-temporale corrisponde la disintegrazione – trasformazione in pura energia – del corpo fisico.

A conclusione di questo capitolo voglio sottolineare che gli Uomini dell'Età dell'Oro conseguivano l'immortalità soltanto tramite il supporto di una tecnologia extraterrestre… e così ottenevano il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Parte Terza

Ordine della Stella d’Oro

Nota introduttiva

L'1 gennaio 1978 fondai la Grande Confraternita Rossa e il 21 marzo 1979 venne notificata. Tale Confraternita, nota come "Aoùr Astrum Aureum", comprendeva tre Ordini e il Tempio dei Tredici Raggi, costituito da quattro livelli (tre esterni e uno interno).

Primo Ordine.
Ordine dell'Alba d'Oro.
Massoni (Incogniti Operativi):
Probationer, Neophita, Initiator Minor, Initiator, Initiator Maior, Adeptus Minor, Adeptus, Adeptus Maior.

Il Portale.
Dominus Liminis.

Secondo Ordine.
Ordine della Rosa d'Oro.
Templari (Superiori Incogniti):
Magister Minor, Magister, Magister Maior.

L'Abisso.
Infans Hiatus.

Terzo Ordine.
Ordine della Stella d'Oro.
Fratelli della Luce (Capi Segreti):

Magus Minor, Magus, Magus Maior, Sacerdos.

La Grande Confraternita Rossa è nota come l'Ordine della Stella d'Oro, la Stella a Dodici punte.

1

Probationer

Il concetto di Probationer ha due aspetti: studente e novizio.

Studente

Lo studente ha il compito di acquisire una conoscenza teorica della magia e in tal senso viene indicato lo studio della mia Trilogia Magica.

Novizio

Il novizio ha il compito di tenere un diario e di eseguire tre pratiche.

Diario

Il diario permette al novizio di dedicarsi a una maggiore conoscenza di se stesso per mezzo dell'introspezione. Nel diario egli deve annotare tutti gli aspetti positivi e negativi della sua "anima", e per farlo dovrà assumere un atteggiamento severo nei propri confronti.

Rilassamento fisico

La prima pratica consiste nell'apprendere come eseguire un perfetto rilassamento fisico.

Il novizio deve distendersi su un lettino, in posizione supina. Deve porsi in uno stato mentale particolare, un pensiero passerà nella sua mente, quello d'immobilizzare il suo corpo fino a non percepirlo più. Inizierà a rilassare i muscoli dei piedi e delle gambe, quindi rilasserà quelli delle braccia e continuerà con l'addome, il busto, il collo e la testa. A questo punto, il suo corpo sarà totalmente rilassato e non lo percepirà più. Dovrà mantenersi in questa condizione per alcuni minuti e dopo – mediante un comando mentale – ritornare allo stato normale.

Sperimentazione dell'energia vitale

La seconda pratica consiste nell'apprendere come suscitare e concentrare in se stessi l'energia vitale.

Il novizio deve porsi di fronte a uno specchio e immaginare di trovarsi al centro dell'universo. Deve alzare le braccia a forma d'arco e visualizzare, con tutta la forza della sua volontà, di assorbire l'energia vitale dell'intero cosmo.

Proverà la dolce e piacevole sensazione di quel formicolio che, a volte, nasce spontaneamente quando si ascolta una musica particolarmente bella. Deve far nascere questa sensazione dalla base della colonna vertebrale e, guidandola con la volontà, portarla all'apice della testa fino a che ne sia del tutto inondata. Continuerà con questo esercizio fino a quando riuscirà a suscitare tale forza-sensazione solo con il pensiero.

Coscienza desta durante lo stato di sonno

La terza pratica consiste nel mantenere la coscienza desta durante lo stato di sonno.

Il novizio deve formulare, alla sera prima di addormentarsi, il seguente pensiero: “Mantengo desta la coscienza durante il sonno, mentre sto sognando io so che questo è un sogno”. È importantissimo che immagini – tanto da esserne realmente convinto – che il suo desiderio si sia già realizzato e sia divenuto realtà.

2

Neophita

Il Probationer sceglie un nome magico, esegue il rituale di auto-iniziazione oppure d'iniziazione e diventa "Neophita" ("nuova pianta"), colui che nasce a nuova vita.

Rituale di auto-iniziazione a Neophita

L'aspirante Neophita sceglie un nome magico. E dopo averlo scelto potrà auto-iniziarsi se opera da solo.

Rituale di auto-iniziazione a Neophita

1. Siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Visualizza di essere chiuso in un cilindro.
3. Immagina che sopra la tua testa ci sia un globo di fuoco che contiene, al centro, il tuo nome magico.
4. Fa' scendere il globo fiammeggiante fino ad avvolgerti, il nome dovrà collocarsi all'altezza del petto.
5. Mentre sei avvolto dal globo infuocato percepisci calore tutto attorno a te.
6. Pronuncia ad alta voce, per tre volte, il nome magico che hai scelto.

7. Comprimi il globo fino a ridurlo a una piccola sfera, che rimarrà inserita al centro del tuo petto.

8. Dissolvi, mentalmente, il cilindro.

N.B. – L'auto-iniziazione è irrevocabile, poiché pone l'aspirante nella condizione in cui la sua trasformazione diviene l'unico reale scopo della sua vita.

Rituale d'iniziazione a Neophita

L'aspirante Neophita sceglie un nome magico. E dopo averlo scelto verrà purificato, consacrato e legato con un giuramento, quindi verrà iniziato alla formula del Neophita.

Rituale d'iniziazione a Neophita

1. L'aspirante Neophita (indossa una tunica nera) viene accompagnato dalla sua guida (indossa una tunica bianca) sulla soglia del tempio, ove l'aspettano i due testimoni.

2. Il primo testimone (indossa una tunica bianca) è collocato a sinistra dell'aspirante e gli asperge sulla sommità del capo alcune gocce dell'acqua santa, dicendo: "Io ti purifico, io ti bagno con l'acqua santa dell'amore".

3. Il secondo testimone (indossa una tunica nera) è collocato a destra dell'aspirante e con il pollice della mano destra, unto nell'olio sacro, gli traccia una X al centro della fronte, dicendo: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro della forza".

4. I due testimoni, parlando simultaneamente, pronunciano le seguenti parole: "Sei disposto in nostra presenza a giurare solennemente di dedicare tutto te stesso alla realizzazione della Grande Opera?".

5. L'aspirante, dopo aver risposto affermativamente, viene introdotto (da ovest) nel tempio e vede davanti a sé il Signore dell'Est che indossa una tunica rossa e che tiene nella mano destra la bacchetta.

6. Il Signore dell'Est punta la bacchetta verso il centro della

fronte dell'aspirante e gli conferisce la volontà, dicendo: "Fa' ciò che vuoi, sarà tutta la Legge. Thelema, volere".

7. L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a nord e vede davanti a sé la Signora del Nord che indossa una tunica bianca e che sorregge con la mano sinistra la coppa.

8. La Signora del Nord solleva la coppa verso il cuore dell'aspirante e gli conferisce l'amore, dicendo: "Amore è la legge, amore sotto la volontà. Agapé, sapere".

9. L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a sud e vede davanti a sé il Signore del Sud che indossa una tunica nera e che stringe con entrambe le mani la spada.

10. Il Signore del Sud punta la spada verso la base della colonna vertebrale dell'aspirante e gli conferisce la forza, dicendo: "Ogni uomo e ogni donna è una stella. Bia, osare".

11. L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si rivolge a est e il Signore dell'Est gli dice: "Sei stato iniziato alla volontà, all'amore e alla forza. Al volere, al sapere, all'osare. Ora tu devi tacere. Non dovrai far menzione a nessuno delle sensazioni che hai percepito nella tua iniziazione, potrai comunicarle solo a chi l'abbia già sostenuta. La tua iniziazione è irrevocabile. Dovrai mantenere con i membri dell'Ordine rapporti benevoli e di reciproco aiuto. La tua trasformazione è l'unico reale scopo della tua vita".

N.B. – Ogni tentativo da parte dell'iniziato di osteggiare i membri del proprio Ordine verrà tarpato con l'invio della corrente punitiva, corrente composta da energia dell'Abisso (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e da cristalli trasparenti (c. elettrica 1). La corrente punitiva è collegata al demone tormentatore che esercita il suo influsso, esterno-interno, su colui che viene punito.

Il significato del rituale.

La guida, che conduce l'aspirante sulla soglia del tempio, rappresenta il legame magico tra l'oscurità e la luce ed è colui che porta l'aspirante verso la nuova vita.

La soglia del tempio rappresenta quel particolare momento in cui il tempo è fermo, quel momento in cui l'aspirante passa

attraverso la triplice fase (purificazione, consacrazione, giuramento) per diventare Neophita.

I due testimoni che attendono sulla soglia rappresentano le due colonne del tempio di Salomone: il primo simboleggia la colonna "Jàkin" (bianca) e il secondo la colonna "Bohàs" (nera). La colonna Jàkin si pone in rapporto alla corrente di proiezione dell'energia magica chiamata "Od" e la colonna Bohàs in rapporto alla corrente di attrazione dell'energia magica chiamata "Ob".

Sulla soglia del tempio, l'aspirante viene purificato, consacrato e legato con un giuramento magico.

La purificazione dell'aspirante rappresenta l'amore attivo, cioè l'amore puro che egli riceve. Per tale motivo vengono fatte cadere alcune gocce d'acqua benedetta sulla sommità della sua testa.

La consacrazione dell'aspirante rappresenta la forza attiva, cioè il fuoco sacro della forza che gli viene acceso. Per tale motivo viene unto con l'olio sacro il centro della sua fronte.

Il giuramento dell'aspirante rappresenta la volontà attiva, cioè l'espressione reale (reale = regale) della sua volontà che lo lega al compimento della Grande Opera.

I due testimoni pronunciano, simultaneamente, le parole del giuramento magico per rappresentare, simbolicamente, il portale di luce posto tra le due colonne del tempio. Il portale di luce (rosso) rappresenta l'unione delle due colonne ed è in rapporto alla corrente magica chiamata "Aoùr", la risultante delle correnti "Od" e "Ob".

L'aspirante, dopo aver risposto affermativamente al giuramento magico, viene introdotto nel tempio, l'universo magico del mago. Egli entra da ovest, punto cardinale collegato – nella religione egiziana – con il regno dei morti, il regno dell'oscurità. Pertanto egli è colui che, uscendo dall'oscurità, si dirige verso est, dove sorge la luce.

L'aspirante, entrato nel tempio, vede davanti a sé il Signore dell'Est che indossa una tunica rossa e che tiene nella mano destra la bacchetta. Il rosso della tunica e la bacchetta simboleggiano la volontà. Inoltre la mano destra e la bacchetta rappresentano

l'elemento maschile, e la bacchetta è pure il simbolo del phallus (pene).

Il Signore dell'Est conferisce all'aspirante la volontà. Egli punta la bacchetta verso il centro della fronte dell'aspirante e pronuncia la frase magica: "Fa' ciò che vuoi, sarà tutta la Legge. Thelema, volere". Questa frase parte dal presupposto che la divinità – Dio – non si trova più all'esterno dell'uomo, come nel vecchio Eone di Osiride, bensì all'interno, pertanto il nucleo centrale dell'uomo è la vera Volontà (thelema è volontà in greco). Colui che la scopre e la attua è un thelemita, quindi non vi potrà essere altra legge che "Fa' ciò che vuoi". La parola *volere* è la prima dei quattro verbi della Magia.

L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a nord e vede davanti a sé la Signora del Nord che indossa una tunica bianca e che sorregge con la mano sinistra la coppa. Il bianco della tunica e la coppa simboleggiano l'amore. Inoltre la mano sinistra e la coppa rappresentano l'elemento femminile, e la coppa è pure il simbolo della kteis (vagina).

La Signora del Nord conferisce all'aspirante l'amore. Ella solleva la coppa verso il cuore dell'aspirante e pronuncia la frase magica: "Amore è la legge, amore sotto la volontà. Agapé, sapere". Questa frase parte dal presupposto che la legge primaria dell'universo è "amore" – come unione degli opposti – e l'amore (agapé è amore in greco) deve essere diretto magicamente dalla volontà. La parola *sapere* è la seconda dei quattro verbi della Magia.

L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a sud e vede davanti a sé il Signore del Sud che indossa una tunica nera e che stringe con entrambe le mani la spada. Il nero della tunica e la spada simboleggiano la forza. Inoltre le mani congiunte (le forze naturali opposte ed equilibrate), che stringono la spada, rappresentano l'elemento ermafrodito e la spada è pure il simbolo del phallus.

Il Signore del Sud conferisce all'aspirante la forza. Egli punta la spada verso la base della spina dorsale dell'aspirante e pronuncia la frase magica: "Ogni uomo e ogni donna è una stella.

Bia, osare". Questa frase parte dal presupposto che nell'uomo e nella donna vi è una forza (bia è forza in greco), un centro reale (regale), la vera Volontà che deve essere scoperta e attuata individualmente. Come la stella ha un movimento e una traiettoria propria, così l'uomo e la donna, proprio come essa, devono seguire solo la loro vera Volontà. La parola *osare* è la terza dei quattro verbi della Magia.

L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si rivolge a est e il Signore dell'Est gli dice che è stato iniziato alla volontà, all'amore e alla forza; al volere, al sapere, all'osare. Ora deve tacere. Poi, il Signore dell'Est esorta l'aspirante a non comunicare agli altri aspiranti quali sono state le sensazioni percepite nell'iniziazione per non suggestionarli. Egli può comunicare le proprie sensazioni solo a coloro che hanno già sostenuto l'iniziazione. La parola *tacere* è la quarta dei quattro verbi della Magia.

Infine, il Signore dell'Est informa l'aspirante che l'iniziazione non può essere abiurata e che deve mantenere rapporti benevoli con gli altri membri dell'Ordine. Dopo avergli spiegato che l'iniziazione è l'unico reale scopo della sua vita viene accolto nell'Ordine quale Neophita.

3

Initiator Minor

Al primo grado l'iniziato sceglie un nome magico, si procura gli strumenti magici, ottiene il controllo totale del suo corpo e della sua mente, compie le adorazioni e rinnega il cristianesimo storico.

Strumenti magici

L'iniziato costruisce gli strumenti magici. Essi sono posti in rapporto ai gradi iniziatici, iniziando dal primo grado (Initiator Minor) fino ad arrivare al diciottesimo (Ipsissimus Maior).

Gli strumenti magici vanno purificati, consacrati e iniziati.

Purificazione

La purificazione degli strumenti magici si compie con l'acqua purificata – acqua santa – che simboleggia l'elemento acqua.

Nello spargere l'acqua purificata sullo strumento dite: "Io ti aspergo, io ti rendo mondo".

Per purificare l'acqua prendete dell'acqua distillata, gettate su di essa un po' di sale magico e dite: "Io ti benedico, io ti rendo monda".

L'acqua santa va contenuta in un'ampolla di vetro.

Il sale – affinché diventi magico – deve passare attraverso la triplice operazione: purificazione, consacrazione e iniziazione.

Per purificare il sale, pronunciate: "Io ti purifico, io ti rendo mondo da ogni imperfezione".

Per consacrare il sale, pronunciate: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro".

Per iniziare il sale, pronunciate: "Io t'inizio, io ti trasmetto la forza, l'amore e la volontà".

Il sale magico va contenuto in una ciotola di legno.

Consacrazione

La consacrazione degli strumenti magici si compie con l'olio sacro che simboleggia l'elemento fuoco.

Tracciate sullo strumento una X, con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, e dite: "Io ti ungo, io accendo in te il fuoco sacro".

Per consacrare l'olio prendete dell'olio di oliva e dite: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro".

L'olio sacro va contenuto in un'ampolla di vetro.

Iniziazione

L'iniziazione si compie con la parola che simboleggia l'elemento aria e con l'immaginazione – visualizzazione mentale – che simboleggia l'elemento terra.

Visualizzate tutto attorno allo strumento dell'energia radiante colorata e dite: "Io t'inizio, io ti trasmetto, la forza, l'amore e la volontà".

Libro e lamen

Il libro simboleggia la continuità dell'opera del mago e in esso si deve scrivere in bella calligrafia, leggibile al lume di candela.

Nel libro si devono registrare le date, le ore, le sensazioni e i risultati delle operazioni magiche. In esso si devono riportare gli esercizi, il rituale di auto-iniziazione o d'iniziazione a Neophita, la purificazione, la consacrazione e l'iniziazione degli strumenti magici, le pratiche magiche e i cerimoniali magici.

Il libro deve essere avvolto in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposto in un luogo sicuro.

Il lamen – a forma di mandorla mistica – simboleggia la realizzazione della Grande Opera "messa a terra".

Il lamen è un sigillo disegnato dal mago. In esso vengono riposte tutte le chiavi segrete del mago, tutto ciò che egli è, tutto ciò che è diventato. Pertanto il lamen deve essere modificato nel tempo, poiché è lo specchio vivente della trasformazione del mago.

Il lamen va attaccato sulla copertina del libro.

N.B. – Il libro corrisponde al primo grado iniziatico mentre il lamen all'ultimo. Nel libro si registra, fin dall'inizio e in modo continuato, il lavoro svolto dal mago, mentre il lamen raffigura l'acquisizione di ogni grado. Pertanto il libro rappresenta lo sviluppo iniziatico del mago, mentre il lamen la sua realizzazione, e per tale motivo il lamen deve essere modificato alla fine d'ogni grado iniziatico. Inoltre il segreto dell'interazione tra il libro e il lamen si svela all'ultimo grado, quando il mago ottiene la realizzazione finale... il libro si fonde nel lamen diventando tutt'uno con esso.

Coppa

La coppa simboleggia la comprensione del mago e in essa è contenuta l'acqua santa.

La coppa va sorretta sempre con la mano sinistra.

La coppa deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

Pugnale

Il pugnale serve per tracciare il cerchio magico e altri simboli. Inoltre viene usato nei rituali sacrificali e nel bando delle entità negative.

Il pugnale va impugnato sempre con la mano destra.

Il pugnale deve essere avvolto in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposto in un luogo sicuro.

Pentacolo

Il pentacolo – o pantaclo – simboleggia il corpo fisico del mago e deve contenere le concezioni del cerchio e del punto (oppure della X), come emblemi della Grande Opera. Esso viene usato come arma difensiva, poiché ha la capacità di assorbire e scaricare a terra le energie indesiderate.

Il pentacolo deve essere fatto in oro e va portato al petto, sostenuto da una catenella d'oro.

Bacchetta

La bacchetta simboleggia la volontà del mago e con essa egli compie la Grande Opera.

La bacchetta va tenuta sempre nella mano destra.

La bacchetta deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

Forca

La forca – tridente – viene usata nelle evocazioni per dominare le entità demoniache che si mostrano recalcitranti e si rifiutano di obbedire.

La forca va impugnata sempre con la mano destra e va conficcata tra i carboni ardenti del turibolo.

La forca deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

Lampada

La lampada – lanterna a olio – simboleggia la luce dei sentimenti puri e la sua luce allontana tutte le entità negative.

La lampada viene sospesa – tramite un sostegno superiore – esattamente sopra e al centro dell'altare per illuminare il tempio.

N.B. – Nell'Ordine iniziatico questo strumento viene fatto solamente dal Capo dell'Ordine, poiché essendo uno l'altare è anche una la lampada.

Spada

La spada simboleggia la forza del mago e con essa egli domina le entità negative.

La spada va impugnata con la mano destra, tranne quando si usa assieme alla bacchetta. In questo caso la spada viene impugnata con la mano sinistra.

La spada deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

Candelieri

I candelieri sono collocati sull'altare e servono per leggere, tramite la luce delle candele, nel libro. La candela bianca viene collocata sul candeliere posto alla destra del mago, mentre la candela nera sul candeliere posto alla sinistra.

N.B. – Nell'Ordine iniziatico questo strumento viene fatto soltanto dal Capo dell'Ordine, poiché essendo uno l'altare non vi possono essere più di due candelieri.

Corona

La corona simboleggia il compimento della Grande Opera del mago.

La corona viene posta sopra la testa del mago.

La corona deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

Vesti

Tre sono le tuniche principali: la nera, la bianca e la rossa. Esse rappresentano le tre fasi principali dell'opera alchemica.

Le tuniche vanno indossate a seconda del tipo di operazione che si vuole effettuare.

La tunica nera ha un cappuccio totale con la sola apertura per gli occhi, la tunica bianca è senza cappuccio e la tunica rossa ha un cappuccio che copre il capo.

Le tuniche devono essere avvolte in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposte in un luogo sicuro.

N.B. – Il mago opera a piedi nudi, ma può anche calzare dei sandali. Essi devono essere avvolti in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposti in un luogo sicuro.

Turibolo

Il turibolo – a tre gambe – serve per contenere il fuoco sacro. Inoltre viene usato nelle invocazioni e nelle evocazioni.

Per accendere il fuoco del turibolo si adopera il carbone consacrato.

Per consacrare il carbone, pronunciate: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro".

Per consacrare il fuoco del turibolo gettate su di esso l'incenso purificato.

Per purificare l'incenso, pronunciate: "Io ti purifico, io ti rendo mondo da ogni imperfezione".

Il turibolo va posto a est dell'altare.

N.B. – Nell'Ordine iniziatico questo strumento viene costruito solamente dal Capo dell'Ordine, poiché essendo uno l'altare è anche uno il turibolo.

Campana

La campana viene usata nei rituali magici.

La campana va tenuta con la mano destra.

La campana deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

Anello

L'anello simboleggia la realizzazione del mago, ciò che egli è diventato.

L'anello deve essere fatto in oro e va infilato sull'anulare o sul medio della mano destra.

Altare

L'altare simboleggia la base solida dell'opera del mago e su di esso stanno il libro, la coppa, il pugnale, la bacchetta, la forca, la spada, i candelieri e la campana. Inoltre sull'altare sta la ciotola di sale magico, l'ampolla d'acqua santa e l'ampolla d'olio sacro.

L'altare va collocato all'interno del cerchio magico.

Cerchio

Il cerchio simboleggia la natura della Grande Opera.

Il cerchio deve essere costituito da una doppia circonferenza rossa e dentro a quella interna è inscritta una X rossa, formata da tredici quadrati. Il cerchio va tracciato – iniziando da est – ruotando in senso orario.

Sulla prima circonferenza – quella esterna – sono collocate quattro candele rosse che illuminano il cerchio e i nomi divini (inscritti tra la circonferenza esterna e quella interna). I nomi sono scelti dal mago come protezione contro le forze delle tenebre.

La grandezza del cerchio dipende dal numero dei partecipanti. Qualora il mago operi da solo, il diametro del cerchio non deve mai essere inferiore alla sua altezza, poiché il cerchio è un cilindro energetico protettivo. Se si opera in più persone, il cerchio non deve superare i quattro metri di diametro.

Il cerchio va posto al centro del tempio.

N.B. – Il cerchio – all'aperto – va tracciato sulla terra con il pugnale.

Tempio

Il tempio simboleggia l'universo che circonda il mago ed è un luogo sacro riservato ai soli iniziati.

Le dimensioni del tempio non devono essere inferiori ai trentasei metri quadri.

N.B. – Il tempio – all'aperto – è la natura che circonda il mago.

Controllo del corpo e della mente

L'iniziato ottiene il controllo totale del suo corpo e della sua mente per mezzo di quattro pratiche: le prime due consentono di realizzare una salutare condizione fisica e le ultime due di rendere stabile e concentrata la mente.

Il controllo del corpo

Posizione egizia del dio.

1. Siedi su una sedia.
2. Tieni diritta la testa, il collo e la schiena.
3. Tieni i piedi e le ginocchia unite, in modo che le gambe formino un angolo retto.
4. Tieni le mani appoggiate sulle cosce.
5. Tieni gli occhi chiusi.
6. Mantieni il corpo immobile per almeno dieci minuti.

Il controllo della respirazione

Respirazione controllata.

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Respira profondamente, lentamente e regolarmente.

3. Respira in questo modo per almeno dieci minuti.

Il controllo dei pensieri

Stabilizzazione mentale.
1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Osserva lo scorrere disordinato dei tuoi pensieri.
4. Controlla, in maniera ordinata, i tuoi pensieri.
5. Controlla i pensieri per almeno dieci minuti.

Il controllo della mente

Concentrazione mentale.
1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Tieni la mente fissa su un singolo pensiero.
5. Concentra la mente su un singolo pensiero per almeno un minuto.

Le adorazioni

L'iniziato esegue le adorazioni. Esse sono state descritte da Aleister Crowley nel "*Liber Helios*". Le cito qui di seguito.

Le adorazioni

1. L'aspirante, all'Alba, saluti il Sole, volgendosi verso est e facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Ra nel Tuo sorgere, a Te che sei Ra nella Tua forza, che attraversi i Cieli nella Tua barca al levarsi del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te che vieni dalle Dimore della Notte!

2. A Mezzogiorno, saluti il Sole, volgendosi a sud e facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Ahathoor nel Tuo trionfo, a Te che sei Ahathoor nella Tua bellezza, che attraversi i Cieli nella Tua barca a metà del corso del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore, e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te che vieni dalle Dimore del Mattino!

3. Al Tramonto, saluti il Sole volgendosi a ovest, facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Tum nel Tuo tramontare, a Te che sei Tum nella Tua gioia, che attraversi i Cieli nella Tua barca al calar del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore, e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te, che vieni dalle Dimore del Giorno!

4. Infine, a Mezzanotte, saluti il Sole volgendosi a nord, facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Khephra nel Tuo celarti, a Te che sei Khephra nel Tuo silenzio, che attraversi i Cieli nella Tua barca nella mezzanotte del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore, e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te che vieni dalle Dimore della Sera.

5. E dopo ciascuna di queste invocazioni tu farai il segno del silenzio, e poi compirai l'adorazione che ti è insegnata dal tuo superiore, quindi componiti nella santa meditazione.

6. Inoltre è meglio che in tali adorazioni tu assuma la Forma divina di Colui che adori, come per unirti a Lui nell'adorazione di Quello che è oltre Lui.

7. In tal modo tu ricorderai sempre la Grande Opera che hai intrapreso, e verrai rafforzato per continuarla fino al conseguimento della Pietra Filosofale, *Summum Bonum*, Vera Saggezza e Perfetta Felicità.

L'iniziato per fare l'adorazione deve scegliere l'immagine della divinità in armonia con la sua natura. Deve porre l'immagine davanti a sé e fissarla intensamente, finché l'effigie della divinità appare davanti ai suoi occhi chiusi, quindi si comporrà nella santa

meditazione, in cui deve provare un profondo amore verso la divinità e immaginare di conversare con essa.

L'ostia di Satana

L'iniziato rinnega il cristianesimo storico (il credo aberrante della resurrezione della carne), opposto al cristianesimo gnostico (il credo della conoscenza della vera Luce). E per rinnegare il cristianesimo storico ingerisce l'ostia di Satana.

L'ostia di Satana

1. Procurati il sangue di qualche animale in macelleria.
2. Brucia il sangue dell'animale e fanne dei dolci.
3. Rinnega il cristianesimo storico dicendo: "Con quest'atto io rinnego il culto del Dio morente".
4. Ingerisci l'ostia di Satana.

N.B. – L'atto di rinnegare il cristianesimo storico non sta tanto nell'ingerire l'ostia di Satana, quanto nell'atto di volontà che si deve compiere in se stessi.

4

Initiator

Al secondo grado l'iniziato sceglie un nome magico, passa attraverso una fase preparatoria, risveglia il Potere del Serpente Rosso, risveglia il Potere del Serpente Blu e sperimenta il corpo lunare. E nel caso possegga la dote della veggenza le sviluppa.

Fase preparatoria

L'iniziato passa attraverso una fase preparatoria: equilibrio, atteggiamenti, vibrazione di nomi divini, circumambulazioni e movimenti simili, cambiamenti di posizione, colpi o rintocchi.

Equilibrio

Il mago realizza il proprio equilibrio nell'arredare il tempio e nel disporre correttamente gli strumenti magici sull'altare. I suoi stessi movimenti devono essere simmetrici: quando si muove verso destra deve, poi, effettuare lo stesso movimento verso sinistra e quando si muove in avanti deve, poi, arretrare.

Atteggiamenti

Gli atteggiamenti sono di due tipi: naturali e artificiali.

La prostrazione è un esempio del primo tipo. Il mago non si prostra mai dinanzi a nessun dio.

L'assunzione di forme divine è un esempio del secondo tipo. Il mago si identifica nel dio e ne assume l'atteggiamento.

Il mago assume le forme divine scegliendole tra le immagini degli dèi dell'antico Egitto e le imprime nella memoria. Poi immagina che l'immagine del dio coincida con il suo corpo. Si esercita fino a quando prova un senso d'identità con l'immagine della divinità.

I segni dei gradi – segni magici – sono un altro esempio del secondo tipo e vanno eseguiti in modo continuato.

1. Terra: il dio Seth che combatte.

2. Acqua-fuoco: il dio Sut-Har che unisce gli opposti.

3. Aria: il dio Shu che sostiene il cielo.

4. Acqua: la dea Hathor. Il simbolo della kteis.

5. Fuoco: il dio Horus. Il simbolo del phallus.

6. Etere: Osiride. Il dio della morte.

7. Il dio Ra.

8. Il dio Thoth.

9. Il dio Tum.

10. Set. Il figlio di Iside.

11. Iside. La madre.

12. Ra-Hoor-Khuit. Il Figlio Incoronato, Vendicatore e Conquistatore.

13. Hoor-paar-Kraat. Il dio occulto nell'Amenta.

14. Heru-ra-ha. Il Figlio Coronato e Vincitore.

15. On. La segreta saggezza della verità.

16. Osiride. Il dio nell'Amenta.

17. Heru-pa-Kraath. Il bimbo nell'uovo d'oro.

18. Harmakhu. Il dio risorto.

I segni degli elementi.

1. Terra: il dio Seth che combatte.
2. Acqua-fuoco: il dio Sut-Har che unisce gli opposti.
3. Aria: il dio Shu che sostiene il cielo.
4. Acqua: la dea Hathor. Il simbolo della kteis.
5. Fuoco: il dio Horus. Il simbolo del phallus.
6. Etere: Osiride. Il dio della morte.

I segni del potere.

7. Il dio Ra.
8. Il dio Thoth.
9. Il dio Tum.

I segni della luce.

10. Set. Il figlio di Iside.
11. Iside. La madre.
12. Ra-Hoor-Khuit. Il Figlio Incoronato, Vendicatore e Conquistatore.

Il segno delle tenebre.

13. Hoor-paar-Kraat. Il dio occulto nell'Amenta.

Il segno di colui che avanza.

14. Heru-ra-ha. Il Figlio Coronato e Vincitore.

Il segno di colui che arriva.

15. On. La segreta saggezza della verità.

Il segno di colui che muore.

16. Osiride. Il dio nell'Amenta.

Il segno del silenzio.
17. Heru-pa-Kraath. Il bimbo nell'uovo d'oro.
Il segno della rinascita.
18. Harmakhu. Il dio risorto.

Vibrazione dei nomi divini

1. Stai ritto con le braccia protese lungo i fianchi.
2. Scegli il nome del dio desiderato.
3. Identificati nel dio.
4. Avanza rapidamente il piede sinistro, getta in avanti il corpo e fai scattare in avanti le braccia – tenute all'altezza degli occhi – in modo da assumere la posizione (segno) del dio Horus (o di Colui che entra), e nello stesso tempo vibra il nome del dio con tutta la forza che hai in corpo.
5. Ritira il piede sinistro e posa il pollice o l'indice destro – tenendo chiuse le altre dita – sulle labbra, in modo da assumere la posizione del dio Heru-pa-Kraath (Arpocrate).

N.B. – Il mago vibra i nomi divini per manifestare le qualità degli dèi invocati.

Circumambulazioni e movimenti simili

La circumambulazione è una rotazione compiuta dal mago all'interno del cerchio magico. Essa va sempre eseguita e per il numero di volte richieste dalla natura del rito. Nell'eseguire la rotazione il passo deve essere leggero, quasi furtivo, eppure deciso, come il passo della tigre in agguato.

Il mago se compie la circumambulazione unita al segno del dio Horus – passando a oriente – sprigiona una maggiore forza magica nel cerchio. Così si genera all'interno del cerchio l'energia macrocosmica, poiché il cerchio rappresenta il Macrocosmo.

Una particolare circumambulazione è la spirale che va fatta con passo lieve e agile, quasi simile a una danza.

Esistono due modi di eseguire la spirale, uno dall'esterno all'interno e uno dall'interno all'esterno. Se compiuta nel primo

modo e in senso orario serve per invocare, invece se compiuta nel secondo modo e in senso antiorario serve per bandire.

Solitamente il mago, mentre esegue la spirale, compie delle rotazioni su se stesso nella stessa direzione della spirale.

Talvolta può accadere che egli debba ruotare, su se stesso, in senso contrario rispetto la direzione della spirale.

Se il mago esegue la spirale in senso orario e ruota in senso antiorario, l'energia invocata rimarrà all'interno del cerchio senza, però, possederlo. Se invece esegue la spirale in senso antiorario e ruota in senso orario, l'energia bandita rimarrà all'esterno del cerchio e a sua disposizione.

Cambiamenti di posizione

Il mago nell'eseguire un rito, all'interno del cerchio magico, può pianificare in anticipo tutti i movimenti da fare oppure lasciarli alla sua improvvisazione. In ogni caso non è ammissibile che certe azioni siano pianificate e altre no, poiché il mago scoprendo l'errore rimarrebbe turbato e il valore del rito verrebbe annientato.

Colpi o rintocchi

Lo scopo principale di un colpo o di un rintocco è segnare una fase del rito.

Il colpo aiuta il mago a dare un taglio netto, a volgere la sua attenzione da un aspetto del rito a un altro. Inoltre, il colpo con la bacchetta crea un nesso tra il mago e l'oggetto da lui colpito.

Il rintocco della campana arresta – simbolicamente – l'universo che, per un momento infinitesimale di tempo, obbedisce alla volontà del mago.

Il Risveglio del Potere del Serpente Rosso

L'iniziato risveglia il Potere del Serpente Rosso – Serpente

di Fuoco – e per risvegliarlo utilizza tre pratiche. In questo modo, il Potere del Serpente di Fuoco si eleva lungo il canale energetico androgino – collocato all'interno dell'asse cerebro-spinale – fino a raggiungere il cervello.

La prima pratica

La prima pratica consiste nella corretta pronuncia delle parole di potere (parole logodinamiche), relative ai sette centri di forza maggiori dell'anatomia occulta dell'uomo.

Riportiamo, qui di seguito, le corrispondenze esistenti tra i centri di forza, le ghiandole endocrine e le parole di potere.

Il centro basale – collocato nella regione tra i genitali e l'ano – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite due canali energetici che si collocano in relazione alle ghiandole surrenali. La sua parola di potere è Lam.

Il centro genitale – collocato nella regione dei genitali – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite le gonadi. La sua parola di potere è Yam.

Il centro ombelicale – collocato nella regione ombelicale – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite il pancreas. Le sue parole di potere sono Vam (zona ombelicale inferiore) e Ram (zona ombelicale superiore).

Il centro cardiaco – collocato nella regione del cuore – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite il timo. La sua parola di potere è Sam.

Il centro laringeo – collocato nella regione della gola – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite la tiroide. La sua parola di potere è Ham.

Il centro frontale – situato nella regione tra le sopracciglia – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite l'epifisi (ghiandola pineale). La sua parola di potere è On.

Il centro coronale – collocato nella regione del cervello – riflette la sua influenza nel corpo tramite l'ipofisi (ghiandola pituitaria). La sua parola di potere è Aumgn.

N.B. – I due canali energetici, relativi al centro basale, si collocano ai lati della colonna vertebrale: il canale energetico maschile si colloca a destra della colonna vertebrale, mentre il canale energetico femminile si colloca a sinistra.

La seconda pratica

La seconda pratica consiste nello sviluppare una potente concentrazione mentale, unita a una forte visualizzazione.

Qui, di seguito, vado a presentare due procedimenti: uno per il praticante e uno per la praticante. Il procedimento per il praticante è contenuto nel "*Liber HHH* sezione *SSS*" di Aleister Crowley ed è stato da me modificato, mentre il procedimento per la praticante è stato da me creato sulla base di quello del praticante.

Pratica per il maschio.

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. In questa pratica la cavità del cervello è la Kteis (vagina); la spina dorsale è il Phallus (pene).

3. Concentra il tuo pensiero d'adorazione nel cervello.

4. Ora incomincia a destare la spina dorsale in questo modo. Concentra il tuo pensiero di te alla base della colonna vertebrale, e fallo ascendere gradatamente, un poco alla volta. Con tale mezzo tu diverrai conscio della colonna vertebrale.

5. Poi adora il cervello come prima, ma raffigurati il suo contenuto come infinito. Consideralo il corpo di Nuit.

6. Quindi, identifica te stesso con la base della spina dorsale, come prima, ma mentalmente rappresentati la sua energia come infinita. Considerala l'essere di Hadit.

7. Allora, essendo conscio tanto del cervello quanto della spina dorsale, e inconscio di tutto il resto, immagina la bramosia dell'uno per l'altra, il vuoto del cervello, il dolore della spina dorsale.

8. Lascia che questo piacere aumenti fino a divenire quasi insopportabile.

9. Ora immagina che una corrente di luce, azzurro-cupa spruzzata di scarlatto, scorra su e giù per la colonna vertebrale – avventandosi su te stesso che stai avvolto in spire alla sua base come un serpente – raggiungendo il cervello.

Pratica per la femmina.

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. In questa pratica la cavità del cervello è la Kteis (vagina); la spina dorsale è il Phallus (pene).

3. Concentra il tuo pensiero d'adorazione nella base della colonna vertebrale.

4. Ora inizia a destare la spina dorsale in questo modo. Fai ascendere il tuo pensiero gradatamente, un poco alla volta. Con tale mezzo tu diverrai conscia della colonna vertebrale.

5. Poi adora la base della colonna vertebrale come prima, ma rappresentati la sua energia come infinita. Considerala l'essere di Hadit.

6. Quindi, identifica te stessa con il cervello, raffigurati il suo contenuto come infinito. Consideralo il corpo di Nuit.

7. Allora, essendo conscia tanto del cervello quanto della spina dorsale, e inconscia di tutto il resto, immagina la bramosia dell'uno per l'altra, il vuoto del cervello, il dolore della spina dorsale.

8. Lascia che questo piacere aumenti fino a divenire quasi insopportabile.

9. Ora immagina che una corrente di luce, azzurro-cupa spruzzata di scarlatto, scorra su e giù per la colonna vertebrale – avventandosi su te stessa che stai inarcata, all'interno della testa, come la Dea – raggiungendo il cervello.

La terza pratica

La terza pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante e alla praticante di stimolare il centro basale, al fine di risvegliare

il Potere del Serpente Rosso e di elevarlo lungo la spina dorsale.

Il controllo dell'attività sessuale può avvenire in due modi: auto-sessuale o con la congiunzione sessuale. I risultati che si ottengono nel primo modo – masturbazione – sono identici a quelli che si ottengono nel secondo modo con l'unica eccezione che nel primo modo la donna è svantaggiata perché non può ricevere dall'uomo il liquido seminale e quindi non può realizzare in se stessa l'*elixir*. Pertanto passeremo direttamente a descrivere il secondo modo.

Il secondo modo – congiunzione sessuale – contempla due procedure: senza o con l'utilizzo del liquido seminale.

La prima procedura.

La prima procedura – senza l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nella fase mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e dirigono le proprie energie sessuali – evitando l'orgasmo – verso la base della spina dorsale.

In pratica, i due partecipanti all'operazione magico-sessuale contraggono costantemente il muscolo dello sfintere che agisce come uno stimolo sul *conus medullaris*, generando una corrente di energia elettrica dentro il *filum terminale*. Così il centro basale viene stimolato e il Potere del Serpente Rosso – *Kundalini* – viene risvegliato.

La seconda procedura.

La seconda procedura – con l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nel periodo fertile o nel ciclo mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e nel momento dell'acme erotico il praticante trattiene la fuoriuscita del liquido seminale per portarlo verso la base della colonna vertebrale. In un'altra sessione, invece, la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la base della spina dorsale.

In pratica, i due partecipanti all'operazione magico-sessuale portano il liquido seminale verso la base della spina dorsale.

L'uomo, nel momento dell'orgasmo, blocca la respirazione e trattiene – tramite la forza della volontà e stringendo le gambe – la scarica seminale, facendola ritornare indietro verso la base della spina dorsale (centro basale). La donna, invece, tramite la forza della volontà, porta la scarica seminale dell'uomo verso la base della propria colonna vertebrale.

Il Risveglio del Potere del Serpente Blu

L'iniziato risveglia il Potere del Serpente Blu – Serpente d'Acqua – e per risvegliarlo utilizza una pratica. In questo modo, il Potere del Serpente d'Acqua si eleva lungo il canale energetico androgino – collocato all'interno dell'asse cerebro-spinale – fino a raggiungere il cervello.

Pratica

La pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante e alla praticante di stimolare il centro genitale, allo scopo di risvegliare il Potere del Serpente Blu e di elevarlo lungo la spina dorsale.

Procedura.

La procedura – senza l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nella fase mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e dirigono le proprie energie sessuali – evitando l'orgasmo – verso la zona genitale inferiore. Così il centro genitale viene stimolato e il Potere del Serpente Blu viene risvegliato.

Il corpo lunare

L'iniziato sperimenta il corpo lunare, il primo di sedici corpi *energetici, sottili* involucri creati dalla coscienza. Le caratteristiche

principali dei corpi *energetici* sono date dalla loro maggior leggerezza rispetto al corpo fisico, dalla capacità di spostarsi alla velocità del pensiero e dalla possibilità di oltrepassare la materia densa. Inoltre, la formazione dei corpi *energetici* avviene in maniera spontanea, come risultante del lavoro svolto a ogni grado. Infine, esiste una tecnica per poterli sperimentare.

Tecnica

1. Durante la notte, mentre stai dormendo, entra in stato di dormiveglia.
2. Staccati, tramite la tua volontà, dal corpo fisico con il corpo lunare.
3. Viaggia con il corpo lunare.
4. Terminato il viaggio, rientra nel corpo fisico.

N.B. – Il corpo lunare è collegato al corpo fisico tramite un sottile filo estensibile all'infinito.

La veggenza

L'iniziato che possiede la dote della veggenza è in grado di 'vedere' cose di là delle possibilità contemplate dai cinque sensi, ma per poterle 'vedere' al meglio deve sviluppare la sua capacità di veggente.

Il veggente deve cominciare le sue pratiche volgendo la sua attenzione dentro di sé, nel suo spazio visuale-mentale. Egli, durante l'esperienza di visione, non è attento al mondo oggettivo percepito dall'emisfero sinistro del cervello, ma si rilassa e si focalizza sulla parte soggettiva, sul mondo visuale dell'emisfero destro, infatti, all'interno dell'inconscio collettivo dell'uomo vi è la luce bianca che proietta nell'emisfero destro del cervello un riflesso di se stessa, costituito da immagini fantasmagoriche – archetipi riflessi – prive di qualsiasi carica energetica.

N.B. – Il veggente, all'inizio di ogni pratica, deve entrare in contatto con Nia, un'entità maschile che indossa una tunica

bianca. L'entità lo guida nei viaggi e il veggente vede paesaggi, templi e città. Inoltre, egli incontra entità positive e negative.

I cinque Elementi

Nella scienza magica gli elementi vengono rappresentati da figure geometriche e da colori. Essi venivano rappresentati da un quadrato giallo (terra), da un quarto di luna argentea (acqua), da un disco azzurro (aria), da un triangolo rosso (fuoco) e da un ovale nero (etere).

Nella scienza psicologica si è osservato che i quattro colori fondamentali – detti anche angolari – sono complementari: il giallo con il blu e il verde con il rosso. Questa osservazione ci porta a concludere che, nella scienza magica, l'acqua deve venire rappresentata dal colore verde, a cui ho associato la figura del rettangolo.

Esiste una certa relazione tra i cinque Elementi e le Sfere mentali (piani mentali di esistenza collegati alla concezione della vita).

Quadrato giallo (terra) – Sfera della Terra e Sfera Fluidica.

Quarto di luna argentea inscritta in un cerchio nero (acqua-fuoco) – Sfera della Luna.

Cerchio blu (aria) – Sfera di Mercurio.

Rettangolo verde (acqua) – Sfera di Venere.

Triangolo rosso (fuoco) – Sfera di Marte.

Uovo nero (etere) – Sfera di Giove, del Sole, di Urano, di Nettuno, di Saturno, delle Stelle Fisse, del Primo Mobile A-B-C, di Plutone A-B-C.

N.B. – La Sfera della Terra è compenetrata da quella Fluidica e pertanto la figura geometrica utilizzata è la medesima. Inoltre, la Sfera della Luna è di natura femminile e veniva rappresentata da un quarto di luna argentea ma gli elementi a essa attribuiti sono l'acqua e il fuoco, poiché essa si manifesta come luna nuova (aspetto oscuro) e come luna piena (aspetto luminoso).

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – interne – tramite

i cinque Elementi.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale – proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel fissare lo sguardo, per alcuni minuti, sulla figura geometrica scelta, quindi si volge lo sguardo su una parete chiara e, per un effetto ottico, la figura appare nel suo colore complementare. Poi si chiudono gli occhi e si visualizza la figura in corrispondenza all'area frontale. Con il corpo mentale ci si avvicina a essa e la si oltrepassa, come nel varcare una soglia. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nella Sfera mentale relativa all'Elemento che si è visualizzato. Si contatta Nia (entità guida) e s'inizia il viaggio, muovendo – tramite la forza della volontà – il corpo mentale che risulta essere estremamente leggero. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida, si oltrepassa nuovamente la soglia e si riaprono gli occhi.

N.B. – L'iniziato deve iniziare gli esperimenti dalla prima figura geometrica, ma se non riesce a oltrepassare la soglia, significa che non possiede la capacità innata di 'vedere' le cose. Inoltre, usando il simbolo dell'uovo nero, si accede direttamente alla Sfera di Giove e poi, sollevando verso l'alto il corpo mentale, alle rimanenti Sfere, procedendo in modo sequenziale. Infine, tra la Sfera di Nettuno e quella di Saturno si colloca l'Abisso, un precipizio che deve essere superato raggiungendo, in volo, il lato opposto.

La Porta dell'Acqua

La Porta dell'Acqua – simbolo universale da me creato – permette di viaggiare, con il corpo mentale, in tutte le Sfere. Essa è una figura formata da due colonne argentee sormontate da un portale argenteo, a forma di quarto di luna e volto verso l'alto.

N.B. – La pratica associata alla Porta dell'Acqua è il sistema da me perfezionato rispetto alla pratica dei cinque Elementi.

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – interne – tramite la Porta dell'Acqua.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale consiste nel chiudere gli occhi e visualizzare, all'altezza dell'area frontale, la Porta dell'Acqua, quindi con il corpo mentale ci si avvicina a essa e la si oltrepassa, come nel varcare una soglia. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nella Sfera della Terra, si contatta Nia e s'inizia il viaggio. Poi ci si solleva verso l'alto – tramite la forza della volontà – e si viaggia nelle rimanenti Sfere, procedendo in modo sequenziale. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida, si oltrepassa nuovamente la soglia e si riaprono gli occhi.

N.B. – Il veggente, nella fase iniziale dei suoi esperimenti, deve esplorare una sola Sfera per volta.

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno, nelle Sfere mentali, infatti, sulla Terra vi è il Grande Agente Magico Terrestre riflesso – GAMT riflesso – che è costituito da immagini fantasmagoriche prive di qualsiasi carica energetica.

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – esterne – tramite i cinque Elementi.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale consiste nel fissare lo sguardo, per alcuni minuti, sulla figura geometrica scelta, quindi si volge lo sguardo su una parete chiara e, per un effetto ottico, la figura appare nel suo colore complementare. Poi si chiudono gli occhi e si esprime l'intento di oltrepassare, con il corpo mentale, la figura geometrica visualizzata sulla parete. In tal modo, ci si ritrova direttamente nella Sfera mentale relativa all'Elemento che si è visualizzato, si contatta Nia e s'inizia il viaggio. Una volta terminato il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida e si oltrepassa nuovamente la figura geometrica con l'intento di rientrare nel corpo fisico.

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – esterne – tramite la Porta dell'Acqua.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale consiste nel visualizzare, su una parete chiara, la Porta dell'Acqua; quindi si chiudono gli occhi e si esprime l'intento di oltrepassare, con il corpo mentale, la Porta in precedenza visualizzata. In tal modo, ci si ritrova direttamente nella Sfera della Terra, si contatta Nia e s'inizia il viaggio. Poi ci si solleva verso l'alto – tramite la forza della volontà – e si viaggia nelle rimanenti Sfere, procedendo in modo sequenziale. Concluso il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida e si oltrepassa nuovamente la soglia con l'intento di rientrare nel corpo fisico.

N.B. – Il veggente, nella fase iniziale dei suoi esperimenti, deve esplorare una sola Sfera per volta.

5

Initiator Maior

Al terzo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue i tre rituali preliminari, effettua il Rituale del Marchio della Bestia, risveglia il Potere del Serpente Bianco, crea gli elementali e sperimenta il corpo mercuriale. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

Il Rubino Stellato (perfezionato)

Il Rituale del Rubino Stellato – trasmesso da "*Aiwas*" ad Aleister Crowley – è la forma migliorata del Rituale minore del Pentagramma. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

Il Rubino Stellato (perfezionato)

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, avanza fino alla circonferenza del cerchio.
2. Punta la spada davanti a sé e traccia un Pentagramma, visualizzandolo di colore azzurro.
3. Procede in cerchio, in senso antiorario, si ferma a nord e traccia il Pentagramma come prima.

4. Procede in cerchio, in senso antiorario, si ferma a ovest e traccia il Pentagramma come prima.

5. Procede in cerchio, in senso antiorario, si ferma a sud e traccia il Pentagramma come prima.

6. Procede in cerchio, in senso antiorario, giunge a est, ritorna al centro del cerchio e si rivolge verso questo punto cardinale.

Il significato del rituale.

Il Rubino Stellato (perfezionato) è un rituale preliminare di purificazione per bandire le energie negative – larve, fantasmi, spettri, ombre, demoni, etc. – dal cerchio magico.

Il mago deve provare lo stato d'animo adeguato per il bando: un gelido distacco rende impenetrabile il suo cerchio.

La percezione di successo nel bando si ha quando si avverte una sensazione di particolare purezza nell'atmosfera.

Lo Zaffiro Stellato (perfezionato)

Il Rituale dello Zaffiro Stellato – trasmesso da "*Aiwas*" ad Aleister Crowley – è la forma migliorata del Rituale minore dell'Esagramma. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

Lo Zaffiro Stellato (perfezionato)

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, avanza fino alla circonferenza del cerchio.

2. Punta la bacchetta davanti a sé e traccia un Esagramma, visualizzandolo di colore rosso.

3. Procede in cerchio, in senso orario, si ferma a sud e traccia l'Esagramma come prima.

4. Procede in cerchio, in senso orario, si ferma a ovest e traccia l'Esagramma come prima.

5. Procede in cerchio, in senso orario, si ferma a nord e traccia

l'Esagramma come prima.

6. Procede in cerchio, in senso orario, giunge a est, ritorna al centro del cerchio e si rivolge verso questo punto cardinale.

N.B. – Questo rituale deve essere eseguito subito dopo il Rituale del Rubino Stellato (perfezionato).

Il significato del rituale.

Lo Zaffiro Stellato (perfezionato) è un rituale preliminare di consacrazione per attrarre le energie positive – spiriti planetari, divinità, etc. – nel cerchio magico.

Il mago deve entrare nello stato d'animo più consono per l'invocazione: un'ardente passione rende attraente il suo cerchio.

La percezione di successo nell'invocazione si ha quando si avverte una sensazione di particolare fervore nell'atmosfera.

La Pietra di Luna (perfezionata)

Il Rituale della Pietra di Luna – da me creato – è stato migliorato e in seguito perfezionato.

La Pietra di Luna (perfezionata)

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, esegue il segno di Ra-Hoor-Khuit.

2. Ruota su se stesso, in senso antiorario, si volge a ovest ed esegue il segno di Hoor-paar-Kraat.

3. Ruota su se stesso, in senso orario, si volge a nord ed esegue il segno di Horus.

4. Ruota su se stesso, in senso antiorario, si volge a sud ed esegue il segno di Set.

5. Ruota su se stesso, in senso orario, e si rivolge a nord.

N.B. – Questo rituale deve essere eseguito subito dopo il Rituale dello Zaffiro Stellato (perfezionato).

Il significato del rituale.

La Pietra di Luna (perfezionata) è un rituale preliminare d'iniziazione – o meglio di auto-iniziazione – che sostituisce il giuramento magico.

Il mago deve entrare nello stato d'animo più adeguato per l'iniziazione: un senso di regalità permette d'identificarsi nella divinità, infatti, con il nuovo Eone di Horus la divinità non è più esterna all'uomo, perciò non è più necessario operare un giuramento magico al cospetto del Signore Universale.

La percezione di successo nell'iniziazione si ha quando si avverte una sensazione di particolare armonia nell'atmosfera.

Rituale del Marchio della Bestia (perfezionato)

Il Rituale del Marchio della Bestia, intitolato "*Liber V vel Reguli*", fu composto da Aleister Crowley per invocare le energie dell'Eone di Horus. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, la corona, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada, e della campana.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

Il rimprovero all'Eone.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est, quindi fa squillare la campana nella serie 1-3-5-1-3. [i numeri 1-3-5 sono i numeri di Hadit, di Set e di Horus]

2. Mette il pollice della mano destra tra l'indice e il medio, ed esegue i gesti seguenti.

La componente verticale dell'incantesimo.

1. Il mago descrive un cerchio, in senso orario, attorno alla propria testa e grida: "Nuit!".

2. Abbassa verticalmente il pollice, si tocca il coccige e grida: "Hadit!".

3. Ripercorre la stessa linea, si tocca il centro del petto e grida: "Ra-Hoor-Khuit!".

Le componenti orizzontali dell'incantesimo.

1. Il mago si tocca il centro della fronte e grida: "Horus!".

2. Si tocca il centro della gola e sussurra: "Aiwaz!".

3. Porta il pollice da destra a sinistra, attraverso la faccia, a livello delle narici e lo riporta alla gola, formando un triangolo invertito.

4. Si tocca il centro del petto e grida: "Ra!".

5. Si tocca il centro del plesso solare e grida: "Therion!".

6. Porta il pollice da sinistra a destra, attraverso il petto, a livello dello sterno e lo riporta al centro del plesso solare, formando un triangolo invertito.

7. Si tocca il centro genitale e grida: "Babalon!".

8. Si tocca il coccige e grida: "Nephtys!".

9. Porta il pollice da destra a sinistra, attraverso l'addome, a livello delle anche e lo riporta al coccige, formando un triangolo invertito.

L'asseverazione degli incantesimi.

1. Il mago stringe le mani attorno alla bacchetta, con le dita e i pollici intrecciati, e grida: "LAShTAL! THELEMA! AGAPE!

FJAOV! AUMGN!”.

N.B. – Il mago dichiara le parole del potere, mediante le quali le energie dell’Eone di Horus compiranno la sua volontà nel mondo.

La proclamazione del compimento.

1. Il mago fa squillare la campana magica nella serie 5-3-5 gridando: “ABRAHADABRA!”.

Il secondo gesto

L’incantesimo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, si porta alla circonferenza del cerchio.

2. Fa il segno di Horus – o di Colui che entra – e proietta davanti a sé la forza che irradia da est.

3. Si gira verso destra e va a nord, qui si ferma e si volge a nord.

4. Traccia con la bacchetta il Pentagramma diritto, adatto all’invocazione dell’aria (Acquario).

5. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e invoca: “Nuit!”.

6. Si gira verso destra e va a sud, qui si ferma e si volge a sud.

7. Traccia il Pentagramma diritto che invoca il fuoco (Leone).

8. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e grida: “Hadit!”.

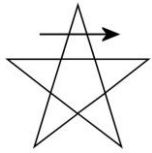
9. Si gira verso destra e va a est, qui si ferma e si rivolge a est.

10. Traccia il Pentagramma diritto che invoca la terra (Toro).

11. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e grida: “Therion!”.

12. Si gira verso destra e va a ovest, qui si ferma e si volge a ovest.

13. Traccia il Pentagramma diritto che invoca l’acqua (Scorpione).



14. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e invoca: “Babalon!”.

15. Si gira verso destra e va sud, qui si ferma e si rivolge a sud.

16. Traccia il Pentagramma diritto che invoca l’etere.

17. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e dice: “Horus!”.

18. Si gira verso destra e va a est, quindi ritorna al centro del cerchio e si rivolge a est.

19. Leva la bacchetta, traccia il Marchio della Bestia e grida: “Therion!”.

20. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a ovest.

21. Leva la bacchetta, traccia un triangolo inverso e dice: “Babalon!”.

22. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a nord.

23. Leva la bacchetta, traccia una circonferenza e dice: “Nuith!”.

24. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a sud.

25. Leva la bacchetta, segna un punto – proiettandolo mentalmente dalla punta della bacchetta – e grida: “Hadit!”.

26. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a ovest.

27. Nella posizione di Phtah – eretto, i piedi uniti, le mani strette sulla bacchetta verticale – dice:

a. “Davanti a me le potenze di LA!”.

b. “Dietro di me le potenze di AL!”.

c. “Alla mia destra le potenze di LA!”.

d. “Alla mia sinistra le potenze di AL!”.

e. “Al centro dentro di me le potenze di ShT!”.

f. “Davanti a me e alla mia destra brilla la Stella dalle sei punte”.

g. “Dietro di me e alla mia sinistra risplende la Stella dalle cinque punte”.

h. “Nel centro dentro di me è fissata la Stella a tre raggi”.

N.B. – Il Marchio della Bestia si esegue tracciando un cerchio con inscritta una X.

Il terzo gesto

L'incantesimo nei punti intermedi.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Amesheth!".

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

4. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Ahephi!".

5. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

6. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est.

7. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Toumathaph!".

8. Ruota su se stesso, in senso orario e si volge a nord-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

9. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Kabexnuf!".

10. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

11. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

Il gesto conclusivo

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, fa squillare la campana magica per cinque volte e pronuncia: "Amuh-Gadah!".

Il significato del rituale.

Il Rituale del Marchio della Bestia è stato da me eseguito, all'equinozio di primavera del 1979, con il fine d'invocare le energie dell'Eone di Horus, allo scopo di attivare l'*Umbilicus Mundi*, il centro ombelicale della Terra.

Aleister Crowley, agli equinozi, riceveva dai Maestri Invisibili

una parola magica – per mezzo delle operazioni del IX grado O.T.O., oppure tramite divinazione – che rinnovava la Corrente 93. Rimangono quarantanove di tali parole, databili dal 1915 al 1947. La mia operazione ha comportato la pronuncia della cinquantesima e ultima parola – "Amuh-Gadah" – dell'Eone di Horus. Questa parola perdura nel tempo, irradiando la Corrente 93 su tutta la Terra.

Il Rituale del Marchio della Bestia consente al mago di collegarsi alla Corrente 93, atta a trasmutare la consapevolezza umana.

Il Risveglio del Potere del Serpente Bianco

L'iniziato risveglia il Potere del Serpente Bianco – Serpente d'Aria – e per risvegliarlo utilizza due pratiche. In questo modo, il Potere del Serpente d'Aria si eleva lungo il canale energetico androgino – collocato all'interno dell'asse cerebro-spinale – fino a raggiungere il cervello.

La prima pratica

La prima pratica consiste nel visualizzare, intensamente, il Caduceo di Hermes e poi nell'inserirlo nel corpo fisico.

La visualizzazione intensa del Caduceo di Hermes e il suo inserimento all'interno del corpo fisico consente di scoprirne il 'significato', quello relativo ai tre canali energetici: il canale energetico maschile (Sole) che si pone a destra (corrente solare positiva di fuoco), il canale energetico femminile (Luna) che si pone a sinistra (corrente lunare negativa d'acqua) e il canale energetico androgino (Mercurio) che si pone al centro (corrente mercuriale androgina d'aria).

Pratica.

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. Visualizza, di fronte a te, l'immagine del Caduceo di Hermes, un bastone alato su cui si avvolgono due serpenti.

3. Visualizza il bastone alato di colore bianco, il serpente alla tua destra di colore blu e quello alla tua sinistra di colore rosso.

4. Ruota il Caduceo di 180° e inseriscilo nel tuo corpo fisico, in modo che il bastone coincida con la spina dorsale e le ali fuoriescano dalla testa.

N.B. – La prima pratica deve essere subito seguita dalla seconda.

La seconda pratica

La seconda pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante e alla praticante di stimolare il centro genitale, al fine di risvegliare il Potere del Serpente Bianco e di elevarlo lungo la spina dorsale.

Procedura.

La procedura – con l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nel periodo fertile o nel ciclo mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e nel momento dell'orgasmo il praticante trattiene la fuoriuscita del liquido seminale per portarlo nella zona genitale superiore. In un'altra sessione, invece, la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la zona genitale superiore. Così il centro genitale viene stimolato e il Potere del Serpente Bianco viene risvegliato.

La creazione di spiriti elementali

Questa operazione consente di creare spiriti elementali (entità puramente mentali) che realizzano la volontà del mago. Tali spiriti hanno la capacità di agire sulla mente delle persone

che il mago vuole influenzare.

La creazione di spiriti elementali

1. Visualizza un globo – circa venti centimetri di diametro – di energia pulsante-luminosa.
2. Conferisci un nome adatto allo spirito elementale, nome che deve essere in armonia con il desiderio che si vuol vedere realizzato.
3. Impregna, tramite l'immaginazione, il globo con il desiderio che vuoi vedere realizzato e con la convinzione che esso avrà le qualità necessarie affinché il desiderio si realizzi.
4. Stabilisci il tempo necessario per l'esecuzione del suo compito (il desiderio che si vuol vedere realizzato) e ordinagli di dissolversi appena compiuto.
5. Chiamalo per nome e con un gesto della mano ordinagli di partire per la sua missione.

Osservazione.

Il mago deve essere mentalmente distaccato dallo spirito elementale. Inoltre è necessaria la presenza di un veggente che verifichi la riuscita dell'operazione. Se l'operazione non è stata svolta correttamente lo spirito elementale sfugge al controllo dell'iniziato.

Il corpo mercuriale

L'iniziato sperimenta il corpo mercuriale, il secondo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua

visione all'interno – nel suo spazio mentale – per viaggiare nei ventiquattro Sentieri mentali che collegano le Sfere.

I ventiquattro Sentieri

Esistono ventiquattro Sentieri mentali che collegano le Sfere mentali – dalla Sfera della Terra alla Sfera del Primo Mobile A – e a ogni Sentiero è attribuito un Tarocco. Pertanto ai comuni ventidue Arcani Maggiori ne sono stati aggiunti altri due. Si tratta di un nuovo schema d'interpretazione del *Libro di Thoth* che possiamo definire fitristico, poiché basato su un'interpretazione fitriarcale (figlio-figlia) e ternaria del simbolismo esoterico (thelemico-agapeico).

I ventiquattro Sentieri.

Sentiero 1 – il Mago – collega la Sfera della Terra a quella della Luna.

Sentiero 2 – la Gran Sacerdotessa – collega la Sfera della Terra a quella di Venere.

Sentiero 3 – l'Imperatore – collega la Sfera della Terra a quella di Mercurio.

Sentiero 4 – l'Imperatrice – collega la Sfera della Luna a quella di Venere.

Sentiero 5 – lo Ierofante – collega la Sfera della Luna a quella di Mercurio.

Sentiero 6 – gli Amanti – collega la Sfera di Mercurio a quella di Venere.

Sentiero 7 – il Carro – collega la Sfera di Mercurio a quella di Marte.

Sentiero 8 – l'Eremita – collega la Sfera di Venere a quella di Giove.

Sentiero 9 – l'Aggiustamento – collega la Sfera della Luna a quella del Sole.

Sentiero 10 – la Ruota della Fortuna – collega la Sfera di Mercurio a quella del Sole.

Sentiero 11 – la Lussuria – collega la Sfera di Venere a

quella del Sole.

Sentiero 12 – l'Appeso – collega la Sfera di Marte a quella del Sole.

Sentiero 13 – la Morte – collega la Sfera di Giove a quella del Sole.

Sentiero 14 – l'Arte – collega la Sfera di Marte a quella di Urano.

Sentiero 15 – il Diavolo – collega la Sfera di Giove a quella di Nettuno.

Sentiero 16 – la Torre – collega la Sfera del Sole a quella di Urano.

Sentiero 17 – le Stelle – collega la Sfera del Sole a quella di Nettuno.

Sentiero 18 – la Regina – collega la Sfera di Urano a quella di Nettuno.

Sentiero 19 – il Principe – collega la Sfera di Urano a quella di Saturno.

Sentiero 20 – la Luna – collega la Sfera di Nettuno a quella delle Stelle Fisse.

Sentiero 21 – il Matto – collega la Sfera di Saturno a quella delle Stelle Fisse.

Sentiero 22 – il Sole – collega la Sfera del Sole a quella del Primo Mobile A.

Sentiero 23 – l'Eone – collega la Sfera di Saturno a quella del Primo Mobile A.

Sentiero 24 – l'Universo – collega la Sfera delle Stelle Fisse a quella del Primo Mobile A.

Pratica per viaggiare nei Sentieri mentali – interni – tramite i Tarocchi.

La pratica per viaggiare nei Sentieri mentali con il corpo mentale – proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel fissare lo sguardo sul Tarocco scelto, sintonizzarsi con esso e penetrarlo. Dopo averlo fissato si 'vede' l'immagine del Tarocco sollevarsi o abbassarsi, lievemente, dalla carta; quindi si chiudono gli occhi e si visualizza la figura in

corrispondenza all'area frontale. Poi con il corpo mentale ci si avvicina a essa e la si oltrepassa, come nel varcare una soglia. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nel Sentiero corrispondente al Tarocco. Si contatta il Tarocco – si ode una voce proveniente dal Sentiero – e s'inizia il viaggio lungo il Sentiero. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa nuovamente il Tarocco e si riaprono gli occhi.

N.B. – A ogni Sentiero è attribuito un Tarocco, ma la percezione del veggente tende a identificare il Sentiero nel Tarocco, poiché il Sentiero ne rispecchia le qualità. E tutto ciò che appare al veggente sono solo immagini inconsistenti, tranne il Sentiero che percepisce come reale. Inoltre il Sentiero permette di accedere alla Sfera successiva o – tornando indietro – a quella precedente.

Il veggente, dopo aver percorso tutti i ventiquattro Sentieri mentali interni, deve volgere la sua visione all'esterno e percorrere i ventiquattro Sentieri mentali esterni.

Pratica per viaggiare nei Sentieri mentali – esterni – tramite i Tarocchi.

La pratica per viaggiare nei Sentieri mentali con il corpo mentale consiste nel fissare lo sguardo sul Tarocco scelto, sintonizzarsi con esso e penetrarlo. Dopo averlo fissato si percepisce l'immagine del Tarocco sollevarsi o abbassarsi, lievemente, dalla carta; quindi si volge lo sguardo su una parete chiara e si proietta la figura su di essa. Poi si chiudono gli occhi e si esprime l'intento di oltrepassare, con il corpo mentale, la figura visualizzata. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nel Sentiero corrispondente al Tarocco. Si contatta il Tarocco e s'inizia il viaggio lungo il Sentiero. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, il Tarocco con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

N.B. – Appena oltrepassato il Tarocco ci si deve fermare perché procedendo troppo velocemente si rischia di fuoriuscire

dal Sentiero. Inoltre il Sentiero permette di accedere alla Sfera successiva o – tornando indietro – a quella precedente.

6

Adeptus Minor

Al quarto grado l'iniziato sceglie un nome magico, ottiene il dominio dei cinque elementi, ottiene il dominio dei tre fluidi – *elettrico, magnetico, elettro-magnetico* – e sperimenta il corpo venusiano. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

Il dominio dei cinque elementi

L'iniziato domina i cinque elementi e per dominarli utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

Elemento terra

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Immagina (ad occhi chiusi) che l'intero universo sia un denso materiale terroso – di colore giallo – e che ti trovi in mezzo a esso.
3. Tramite il naso effettua profonde inspirazioni, regolari e senza alcuno sforzo.
4. A ogni inspirazione riempi il tuo corpo dell'elemento terra, fino a sentirti saturo. Percepisci la sensazione di una maggiore

pesantezza.

5. Tramite l'espirazione trasferisci nella sfera l'elemento presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.

6. Con la forza della volontà fa' rifluire l'elemento dalla sfera nell'universo. Poi dissolvi la sfera.

L'esecuzione dell'esercizio per gli altri elementi rimane il medesimo, ma si opererà le debite sostituzioni per la diversa immaginazione-percettiva dei sensi.

Elemento acqua

Al punto n. 2: immagina un immenso mare d'acqua (di colore verde).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento acqua e percepisci la sensazione di freddo.

Elemento fuoco

Al punto n. 2: immagina un immenso globo di fuoco (di colore rosso).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento fuoco e percepisci la sensazione di calore.

Elemento aria

Al punto n. 2: immagina un immenso spazio d'aria (di colore azzurro).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento aria e percepisci la sensazione di leggerezza.

Elemento etere

Etere luminoso.

Al punto n. 2: immagina un immenso spazio d'etere (di colore bianco).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento etere e percepisci la sensazione di unità con l'universo.

Etere oscuro.

Al punto n. 2: immagina un immenso spazio d'etere (di colore nero).

Al punto n. 4 riempi il tuo corpo fisico dell'elemento etere e percepisci la sensazione di distacco dall'universo.

Il dominio del fluido elettrico

L'iniziato domina il fluido *elettrico* e per dominarlo utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

Fluido elettrico

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso globo di fuoco – di colore rosso – e che ti trovi in mezzo a esso. Percepisci calore tutto attorno al tuo corpo.
3. Visualizza l'interno del tuo corpo come fosse vuoto.
4. Immagina di aprire il centro basale – un punto centrale situato alla base della colonna vertebrale che s'ingrandisce a forma di cerchio – e attraverso di esso accumula nell'intero corpo la luce che emana l'elemento igneo universale.
5. Accumula la luce fino a sentirti saturo.
6. Percepisci nell'intero corpo una forte corrente elettrica.
7. Trasferisci nella sfera la luce presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.
8. Con la volontà fa' rifluire la luce dalla sfera nell'universo igneo. Poi dissolvi la sfera.

Il dominio del fluido magnetico

L'iniziato domina il fluido *magnetico* e per dominarlo utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

Fluido magnetico

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso globo d'acqua – di colore verde – e che ti trovi in mezzo a esso. Percepisci freschezza tutto attorno al tuo corpo.
3. Visualizza l'interno del tuo corpo come fosse vuoto.
4. Immagina di aprire il centro coronale – una porta scorrevole situata nella parte superiore della testa che si apre da destra verso sinistra – e attraverso di esso accumula nell'intero corpo l'oscurità che emana l'elemento acqueo universale.
5. Accumula l'oscurità fino a sentirti saturo.
6. Percepisci nell'intero corpo una forte corrente magnetica.
7. Trasferisci nella sfera l'oscurità presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.
8. Con la volontà fa' rifluire l'oscurità dalla sfera nell'universo acqueo. Poi dissolvi la sfera.

Il dominio del fluido elettro-magnetico

L'iniziato domina il fluido *elettro-magnetico* e per dominarlo utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

Fluido elettro-magnetico

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale) con al centro una parete separatoria.
2. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso globo di fuoco-acqua – di colore rosso-verde – diviso per la metà della tua destra di fuoco e per la metà della tua sinistra d'acqua. Percepisci calore attorno alla metà destra del tuo corpo e freschezza attorno alla metà sinistra.

3. Visualizza l'interno del tuo corpo come fosse vuoto.

4. Immagina di aprire il centro basale e il centro coronale e attraverso il primo accumula – nella parte destra del tuo corpo – la luce che emana l'elemento igneo universale e attraverso il secondo – nella parte sinistra del tuo corpo – l'oscurità che emana l'elemento acqueo universale.

5. Accumula la luce e l'oscurità fino a sentirti saturo.

6. Percepisci nella parte destra del tuo corpo una forte corrente elettrica e nella parte sinistra una forte corrente magnetica.

7. Trasferisci nella parte destra della sfera la luce presente nella destra del tuo corpo e nella parte sinistra della sfera l'oscurità presente nella sinistra del tuo corpo, fino a sentirti svuotato.

8. Con la volontà fa' rifluire la luce dalla sfera nell'universo igneo e l'oscurità dalla sfera nell'universo acqueo. Poi dissolvi la sfera.

Il corpo venusiano

L'iniziato sperimenta il corpo venusiano, il terzo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'interno – nel suo spazio mentale – per viaggiare nelle Sfere mentali negative (piani mentali di non-esistenza collegati alla concezione della morte).

Il grande Wattas

Il grande Wattas è un simbolo che Nia – "Colui che guida" – mostra al veggente per permettergli di viaggiare nelle Sfere mentali negative.

Sfere mentali negative.

Sfera della Desolazione (FERAH). È l'ombra della Sfera della Terra e di quella Fluidica.

Sfera del Vuoto (RAHJAH). È l'ombra della Sfera della Luna.

Sfera dell'Impedimento (RYLEH). È l'ombra della Sfera di Mercurio.

Sfera dell'Illusione (RJAH). È l'ombra della Sfera di Venere.

Sfera della Sfiducia (AARESh). È l'ombra della Sfera di Marte.

Sfera della Stanchezza (QADESh). È l'ombra della Sfera di Giove.

Sfera dell'Aridità (KYADER). È l'ombra della Sfera del Sole.

Sfera della Solitudine (RAUCH). È l'ombra della Sfera di Urano.

Sfera del Desiderio (FHYDOR). È l'ombra della Sfera di Nettuno.

Sfera della Paura (JAUCH). È l'ombra della Sfera di Saturno.

Sfera dell'Avidità (VERJASh). È l'ombra della Sfera delle Stelle Fisse.

Sfera della Follia (KARIH). È l'ombra della Sfera del Primo Mobile A-B-C.

Sfera della Soglia della Morte (NUH). È l'ombra della Sfera di Plutone A-B-C.

N.B. – Si tenga presente che la Sfera della Follia è triplice nella sua unità (si manifesta in tre aspetti), mentre la Sfera della Soglia della Morte è una nella sua triplicità (si divide in tre settori).

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali negative – interne – tramite il grande Wattas.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali negative con il corpo mentale – la proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel varcare la Porta dell'Acqua interna e nel farsi condurre da "Colui che guida" sull'orlo dell'Abisso. A questo punto si scende nel baratro – con Nia alla propria destra

– e ci si fa portare dinanzi al Guardiano della Soglia (Yog-Sothoth), quindi si chiede a Nia di mostrare il grande Wattas e lui mostra il palmo della mano destra sulla quale è impresso un simbolo, e il Guardiano – spostandosi alla propria destra – apre la Porta negativa che permette di accedere ai piani mentali di non-esistenza. Con il corpo mentale, assieme alla guida, ci si avvicina alla Porta e la si oltrepassa. Giunti dall'altra parte ci si trova direttamente nella Sfera della Desolazione e s'incomincia il viaggio. Poi, scendendo verso il basso, si viaggia nelle rimanenti Sfere negative, procedendo in modo sequenziale. Concluso il viaggio si risale assieme a Nia e si oltrepassa, nuovamente, la Porta negativa per ritrovarsi nell'Abisso. Ci si volge verso Yog-Sothoth – con Nia alla propria sinistra – e la guida gli mostra il palmo della mano sinistra sulla quale è inciso il grande Wattas, e il Guardiano – spostandosi alla propria sinistra – chiude la Porta negativa. A questo punto si esce dall'Abisso, si ritorna indietro e si saluta Nia. Infine si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua e si riaprono gli occhi.

Il veggente, dopo aver percorso tutte le tredici Sfere mentali negative interne, deve volgere la sua visione all'esterno e percorrere le tredici Sfere mentali negative esterne.

In pratica per viaggiare nelle Sfere mentali negative esterne, tramite il grande Wattas, si varca la Porta dell'Acqua esterna e si procede come per il viaggio interno. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

N.B. – Soltanto i veggenti in contatto con i più alti membri dell'Ordine della Stella d'Oro possono viaggiare nelle Sfere mentali negative, senza correre il rischio di rimanere intrappolati o di subire gravi perdite energetiche.

Le ventisei Celle

Nella scienza magica si conoscono ventitré delle ventisei Celle

mentali – Sentieri mentali di non-esistenza – che collegano le Sfere mentali negative. Qui, per la prima volta, vengono presentate tutte le Celle. A ciascuna Cella è attribuito un Genio negativo che viene raffigurato da un Wattas.

Le ventisei Celle.

Cella 26 – Selphy – collega la Sfera della Desolazione a quella del Vuoto.

Cella 25 – Nersioln – collega la Sfera della Desolazione a quella dell'Impedimento.

Cella 24 – Siirmn – collega la Sfera della Desolazione a quella della Stanchezza.

Cella 23 – Ermines – collega la Sfera del Vuoto a quella dell'Impedimento.

Cella 22 – Ill-ni – collega la Sfera del Vuoto a quella dell'Illusione.

Cella 21 – Eelvhy – collega la Sfera dell'Impedimento a quella della Sfiducia.

Cella 20 – Serinav – collega la Sfera dell'Illusione a quella della Sfiducia.

Cella 19 – Minoce – collega la Sfera dell'Illusione a quella della Stanchezza.

Cella 18 – Niyorm – collega la Sfera della Sfiducia a quella della Stanchezza.

Cella 17 – Pynsl-yin – collega la Sfera dell'Illusione a quella dell'Aridità.

Cella 16 – Sfy-ru – collega la Sfera della Sfiducia a quella della Solitudine.

Cella 15 – Nijr – collega la Sfera della Stanchezza a quella dell'Aridità.

Cella 14 – Rijn – collega la Sfera della Stanchezza a quella della Solitudine.

Cella 13 – Safire – collega la Sfera dell'Aridità a quella della Solitudine.

Cella 12 – Dacor – collega la Sfera della Stanchezza a quella del Desiderio.

Cella 11 – Quilph – collega la Sfera dell'Aridità a quella del Desiderio.

Cella 10 – Niv – collega la Sfera della Solitudine a quella del Desiderio.

Cella 9 – Sarim – collega la Sfera dell'Aridità a quella della Paura.

Cella 8 – Provisiac – collega la Sfera della Solitudine a quella dell'Avidità.

Cella 7 – Naste – collega la Sfera del Desiderio a quella della Paura.

Cella 6 – Vistriav – collega la Sfera del Desiderio a quella dell'Avidità.

Cella 5 – Indior – collega la Sfera della Paura a quella dell'Avidità.

Cella 4 – Niomè – collega la Sfera del Desiderio a quella della Follia.

Cella 3 – Chieranti – collega la Sfera della Paura a quella della Follia.

Cella 2 – Fior – collega la Sfera dell'Avidità a quella della Follia.

Cella 1 – Rosslin – collega la Sfera della Follia a quella della Soglia della Morte.

N.B. – I nomi dei Wattas corrispondono ai nomi dei Geni negativi.

Pratica per viaggiare nelle Celle mentali – interne – tramite i Wattas.

La pratica per viaggiare nelle Celle mentali con il corpo mentale consiste nel varcare la Porta dell'Acqua interna e nel farsi condurre da "Colui che guida" sull'orlo dell'Abisso. A questo punto si scende nel baratro – con Nia alla propria sinistra – e ci si fa portare dinanzi al Guardiano della Soglia (Yog-Sothoth), quindi si chiede a Nia di mostrare il Wattas – relativo alla Cella che si vuole esplorare – e lui mostra il palmo della mano sinistra sulla quale è impresso un simbolo, e il Guardiano – spostandosi alla propria sinistra – apre la Porta negativa che permette di

accedere al corrispondente Sentiero mentale di non-esistenza. Con il corpo mentale, assieme alla guida, ci si avvicina alla Porta e la si oltrepassa. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nella Cella scelta. Si contatta il Genio negativo – si ode una voce proveniente dalla Cella – e s'inizia l'esplorazione del Sentiero mentale di non-esistenza. Concluso il viaggio si ritorna indietro e assieme a Nia si oltrepassa, nuovamente, la Porta negativa per ritrovarsi nell'Abisso. Ci si volge verso Yog-Sothoth – con Nia alla propria destra – e la guida gli mostra il palmo della mano destra sulla quale è inciso il Wattas, e il Guardiano – spostandosi alla propria destra – chiude la Porta negativa. A questo punto si esce dall'Abisso, si ritorna indietro e si saluta Nia. Infine si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua e si riaprono gli occhi.

N.B. – A ogni Sentiero mentale di non-esistenza è attribuito un Genio negativo, ma la percezione del veggente lo identifica nel Genio, poiché la Cella ne rispecchia le qualità. E tutto ciò che appare al veggente sono solo immagini inconsistenti, tranne il Sentiero mentale di non-esistenza che percepisce come reale. Inoltre la Cella non permette di accedere alla Sfera successiva o – tornando indietro – a quella precedente.

Il veggente, dopo aver percorso tutte le ventisei Celle mentali interne, deve volgere la sua visione all'esterno e percorrere le ventisei Celle mentali esterne.

In pratica per viaggiare nelle Celle mentali esterne, tramite i Wattas, si varca la Porta dell'Acqua esterna e si procede come per il viaggio interno. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

N.B. – Soltanto i veggenti in contatto con i più alti membri dell'Ordine della Stella d'Oro possono viaggiare nelle Celle mentali, senza correre il rischio di rimanere intrappolati o di subire gravi perdite energetiche.

7

Adeptus

Al quinto grado l'iniziato sceglie un nome magico, crea gli spiriti elementari, esegue l'operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri e sperimenta il corpo marziano. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

La creazione di spiriti elementari

Queste operazioni permettono di creare spiriti elementari che realizzano la volontà del mago. Tali spiriti hanno la capacità di agire sulla mente e sulla psiche delle persone che il mago vuole influenzare.

La creazione di spiriti elementari

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Accumula il fluido *elettro-magnetico* (si veda il sesto capitolo, nella sezione intitolata "Il dominio del fluido *elettro-magnetico*", punti da 2 a 6).
3. Trasferisci nella sfera la luce presente nella parte destra del tuo corpo e l'oscurità presente nella parte sinistra, fino a sentirti svuotato.

4. Accumula l'elemento relativo allo spirito elementare (si veda il sesto capitolo, nella sezione intitolata "Il dominio dei cinque elementi", punti da 2 a 4).

5. Tramite l'espirazione trasferisci nella sfera l'elemento presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.

6. Visualizza intensamente la forma che vuoi dare allo spirito elementare e conferiscigli un nome.

7. Assegna un compito allo spirito elementare e stabilisci il tempo necessario per la sua esecuzione.

N.B. – Il fluido *elettro-magnetico*, nella sfera, appare al veggente come un'energia trasparente, poiché le due energie (luce e oscurità) si fondono creando una non-luce e una non-oscurità. Inoltre, la natura predispone che il fluido *elettro-magnetico* venga accumulato nel corpo nella proporzione di 1 a 1 (una parte di *elettricità* contro una di *magnetismo*) e d'intensità 1.

Silfo.

Un mago capriccioso non può creare un silfo (maschile). Bisogna essere attivi come i silfi. Essi vengono creati per agire nell'ambito dell'ispirazione.

Per creare un silfo si deve operare nel modo seguente.

1. Accumula il fluido *elettro-magnetico* per tre volte.

2. Accumula l'elemento aria.

N.B. – L'iniziata crea una silfide (femminile). Inoltre si esegue l'accumulo del fluido *elettro-magnetico* per tre volte in modo da ottenere una proporzione di 3 a 3 (tre parti di *elettricità* contro tre di *magnetismo*) e d'intensità 3. Infine si accumula l'elemento aria (c. *e.-m.* 3 a 3) e si ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Salamandra.

Un mago collerico non può creare una salamandra. Bisogna essere energici come le salamandre. Esse vengono create per agire nell'ambito del vigore fisico.

Per creare una salamandra si deve operare nel seguente modo.

1. Accumula il fluido *elettro-magnetico* per quattro volte.
2. Accumula il fluido *magnetico*.
3. Accumula l'elemento fuoco.

N.B. – L'iniziato effettua quattro accumuli di fluido *elettro-magnetico* e ottiene un fluido *elettro-magnetico* 4 a 4. Poi accumula il fluido *magnetico* (una parte di *magnetismo*) e infine l'elemento fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1). Così ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Ondina.

Un mago mutevole non può creare un'ondina. Bisogna essere attenti come le ondine. Esse vengono create per agire nell'ambito dell'amore.

Per creare un'ondina si deve operare nel modo seguente.

1. Accumula il fluido *elettro-magnetico* per quattro volte.
2. Accumula il fluido *elettrico*.
3. Accumula l'elemento acqua.

N.B. – L'iniziato effettua quattro accumuli di fluido *elettro-magnetico* e ottiene un fluido *elettro-magnetico* 4 a 4. Poi accumula il fluido *elettrico* (una parte di *elettricità*) e infine l'elemento acqua (c. *e.-m.* 1 a 2). Così ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Gnomo.

Un mago grossolano non può creare uno gnomo. Bisogna essere pazienti come gli gnomi. Essi vengono creati per agire nell'ambito del lavoro.

Per creare uno gnomo si deve operare nel modo seguente.

Accumula l'elemento terra.

N.B. – L'iniziato accumula l'elemento terra e ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Osservazione.

Il mago deve essere emotivamente distaccato dagli spiriti elementari. Inoltre per tali operazioni è necessaria la presenza di un veggente che verifichi la riuscita dell'operazione. Se l'operazione non è stata svolta nella maniera corretta lo spirito elementare sfugge al controllo dell'iniziato.

Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri

Questa operazione permette di realizzare i propri desideri e dato che possono essere buoni o malvagi, il loro fine è rivolto al lato luminoso o oscuro della forza.

Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri

L'inversione della polarità è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.

1. Immagina (a occhi chiusi) che un globo di fuoco circondi la tua testa. Percepisci calore tutto attorno al tuo capo.
2. Immagina di aprire il centro coronale – una porta scorrevole situata nella parte superiore della testa che si apre da destra verso sinistra – e attraverso di esso accumula nel cervello l'elemento igneo universale.
3. Immagina (a occhi chiusi) che un globo d'acqua circondi la tua zona genitale. Percepisci freschezza tutto attorno all'organo sessuale.
4. Immagina di aprire il centro genitale – una porta scorrevole situata alla radice del fallo che si apre da sinistra verso destra – e attraverso di esso accumula nei genitali l'oscurità dell'elemento acqueo universale.

N.B. – L'uomo da un punto di vista mentale è prettamente passivo ('magnetico') e sessualmente attivo ('elettrico'), mentre

la donna è all'opposto. Per operare magicamente si deve operare l'inversione della polarità: l'uomo diventa mentalmente attivo e sessualmente passivo. Inoltre per rendere la donna mentalmente passiva e sessualmente attiva si dovrà operare in modo inverso.

La creazione di una sfera di energia mentale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Creazione di una sfera di energia mentale.
Visualizza – l'uomo o la donna – un globo di energia.

L'accumulo dell'etere luminoso (il lato luminoso della forza) o dell'etere oscuro (il lato oscuro della forza) nel corpo fisico dell'uomo e della donna è il terzo atto dell'operazione magico-sessuale.

Etere luminoso.
1. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso spazio d'etere – di colore bianco – e che ti trovi in mezzo a esso.
2. Tramite il naso esegui profonde inspirazioni, regolari e senza alcuno sforzo.
3. A ogni inspirazione riempi il tuo corpo d'etere, fino a sentirti saturo. Percepisci la sensazione di unità con l'universo.

L'esecuzione dell'esercizio per l'etere oscuro rimane il medesimo, ma si opererà le debite sostituzioni per la diversa immaginazione-percettiva dei sensi.

Etere oscuro.
Al punto n. 1: immagina un immenso spazio d'etere di colore nero.
Al punto n. 3: percepisci la sensazione di distacco dall'universo.
N.B. – L'operazione magica-sessuale con l'utilizzazione dell'etere oscuro deve essere eseguita con la donna nella fase mestruale.

Il congiungimento sessuale è il quarto atto dell'operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.
Operate il congiungimento sessuale.
N.B. – La scelta della posizione dei corpi fisici è lasciata all'intuizione dei partecipanti all'operazione magico-sessuale.

Il momento dell'orgasmo è il quinto atto dell'operazione magico-sessuale.

Orgasmo.
Nel momento dell'acme erotico concentratevi intensamente sul desiderio che volete vedere realizzato e proiettatelo nella sfera di energia mentale.
N.B. – Il momento dell'orgasmo scarica e ripolarizza l'uomo e la donna, riportandoli alla condizione originaria.

La risultante.
La sfera di energia mentale riceve l'intento e l'energia (etere luminoso o oscuro) dei partecipanti all'operazione magico-sessuale; essa agisce in modo tale da agevolare la riuscita della realizzazione del loro desiderio. Ovviamente, il desiderio deve rientrare nell'ambito delle possibilità umane dell'individuo e ciò significa che è possibile realizzare soltanto quei desideri che hanno già qualche possibilità di realizzarsi.
N.B. – Quando l'operazione è rivolta al lato luminoso della forza la sfera di energia mentale appare al veggente di un bianco luminoso (etere luminoso) con una traccia dorata (energia vitale dei partecipanti), mentre quando è rivolta al lato oscuro della forza la sfera di energia mentale appare al veggente di un nero oscuro (etere oscuro) con una traccia dorata.

Il corpo marziano

L’iniziato sperimenta il corpo marziano, il quarto corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all’interno – nel suo spazio mentale – per viaggiare nelle nove dimensioni mentali.

I nove Cancelli

Esistono nove Cancelli – Porte mentali – che permettono di viaggiare nelle nove dimensioni mentali. In rapporto ai primi otto Cancelli troviamo otto dimensioni mentali e le seguenti entità mentali.

Entità mentali.
1. Angelo-Demone Custode (Hastur), oppure l’Uomo della Terra (Adamo ed Eva).
2. Demone Costrittore (Yog-Sothoth).
3. Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar).
4. Dio Occulto (Nuhram).
5. Signore Oscuro (Cthulhu).
6. Uomo-Dio (Nyarlathotep).
7. Dio Supremo (Shub-Niggurath).
8. Dea Assoluta (Nuith).

N.B. – In queste dimensioni mentali – escluso l’ottava – esistono diverse entità mentali dello stesso tipo.

In rapporto al nono Cancello troviamo la nona dimensione mentale – divisa in sette settori mentali – e le seguenti entità mentali.

Entità mentali.

1. Larve.
2. Fantasmi.
3. Spettri.
4. Spiriti Elementari: Gnomi, Ondine, Silfi (maschili) e Silfidi (femminili), Salamandre.
5. Incubi e Succube.
6. Demoni.
7. Cani della ragione.

Pratica per viaggiare nelle nove dimensioni mentali – interne – tramite i nove Cancelli.

La pratica per viaggiare nelle nove dimensioni mentali con il corpo mentale – proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel varcare la Porta dell'Acqua interna e nel farsi condurre da Nia dinanzi al Cancello – relativo alla dimensione che si vuole esplorare – che automaticamente si apre. Varcato il Cancello ci si trova nella dimensione mentale scelta, s'inizia il viaggio e si contatta una delle entità presenti. Concluso l'incontro con l'entità, la si saluta e assieme a Nia si oltrepassa, nuovamente, il Cancello che automaticamente si chiude. A questo punto si ritorna indietro. Si saluta Nia e si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua. Infine si riaprono gli occhi.

Il veggente, dopo aver viaggiato nelle nove dimensioni mentali interne, deve volgere la sua visione all'esterno e viaggiare nelle nove dimensioni mentali esterne.

In pratica per viaggiare nelle dimensioni mentali esterne, tramite i nove Cancelli, si varca la Porta dell'Acqua esterna e si procede come per il viaggio interno. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

8

Adeptus Maior

Al sesto grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il rituale per facilitare la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode, esegue l'operazione magico-sessuale della Bestia e della Donna Scarlatta, e sperimenta il corpo gioviano. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

Rituale per facilitare la Comunione con l'Angelo-Demone Custode

Il rituale per facilitare la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica bianca, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della spada e della bacchetta.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

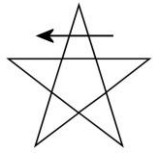
Il primo gesto

Il bando dei quattro elementi e dei quattro punti cardinali.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, si porta alla circonferenza del cerchio.

2. Si gira verso sinistra e va a est.

3. Traccia con la spada il Pentagramma diritto, adatto al bando della Terra (Toro).



1. Punta la spada al centro del Pentagramma e grida: "Therion!".

2. Si gira verso sinistra e va a nord.

3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce l'aria (Acquario).

1. Punta la spada al centro del Pentagramma ed esclama: "Nuit!".

2. Si gira verso sinistra e va a ovest.

3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce l'acqua

(Scorpione).

1. Punta la spada al centro del Pentagramma ed esclama: “Babalon!”.
2. Si gira verso sinistra e va a sud.
3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce il fuoco (Leone).

1. Punta la spada al centro del Pentagramma e grida: “Hadit!”.
2. Ritorna a nord, in senso antiorario, e si porta al centro del cerchio.

Il secondo gesto

Il bando dei quattro punti intermedi.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord-est.
2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Amesheth!”.
3. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.
4. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Ahephi!”.
5. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord-est,

quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

6. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud-est.

7. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Toumathaph!”.

8. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

9. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Kabexnuf!”.

10. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud-est, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

11. Ruota su se stesso in senso antiorario e si rivolge a nord.

Il terzo gesto

Il bando dell’etere.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, si porta alla circonferenza del cerchio.

2. Si gira verso sinistra e va a sud.

3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce l’etere.

4. Punta la spada al centro del Pentagramma e dice: “Horus!”.

5. Si porta a est in senso antiorario e ritorna al centro del cerchio volgendosi a ovest.

Il gesto conclusivo

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, tiene con entrambe le mani la spada e la punta diritta verso l’alto, e dice: “Set!”.

Il significato del rituale.

Il rituale per facilitare la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode consente di ridurre la coscienza molteplice all'unità e per fare ciò bisogna bandire gli otto punti spaziali e i cinque elementi.

Operazione magico-sessuale della Bestia e della Donna Scarlatta

Questa operazione permette di ottenere oracoli di luce e oracoli di tenebra.

Fase luminosa

L'inversione della polarità è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.

Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata "Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri".

L'unione sessuale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.

1. Operate il congiungimento sessuale, assumendo la posizione in cui la Donna Scarlatta – Babalon – è attiva e si avvinghia alla Bestia seduta immobile.
2. Evitate l'orgasmo.
3. La Donna Scarlatta precipita in uno stato di *trance* passiva e diviene oracolare.

N.B. – Questa operazione deve essere eseguita con la luna piena e con la Donna Scarlatta nel periodo fertile.

Fase tenebrosa

L’inversione della polarità è il primo atto dell’operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

L’unione sessuale è il secondo atto dell’operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.
1. Operate il congiungimento sessuale, assumendo la posizione in cui la Donna Scarlatta è attiva e sta seduta sopra la Bestia distesa.
2. Raggiungete l’orgasmo.
3. La Donna Scarlatta precipita in uno stato di *trance* passiva e diviene oracolare.
N.B. – Questa operazione deve essere eseguita con la luna nuova e con la Donna Scarlatta nella fase mestruale.

La risultante.
Nella fase luminosa, la Donna Scarlatta si pone in contatto con le Potenze (Oracoli) del lato luminoso della forza. Nella fase tenebrosa, invece, la Donna Scarlatta si pone in contatto con le Potenze (Oracoli) del lato oscuro della forza.

Il corpo gioviano

L’iniziato sperimenta il corpo gioviano, il quinto corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

La veggenza

Nel XVI secolo il dott. John Dee ricevette, tramite il veggente Edward Kelly, diciannove Chiamate o Chiavi – incantesimi o scongiuri – in un idioma detto "Enochiano" o "Angelico". Le Chiamate vennero trasmesse da degli Angeli a Kelly, mentre questi fissava il cristallo (Pietra della Visione). Queste Chiavi furono dettate alla rovescia e in seguito riscritte da Dee nel verso corretto, poiché una comunicazione diretta avrebbe evocato forze non desiderate in quel momento. Le prime due Chiamate invocano l'Elemento Spirito, le successive sedici invocano i quattro Elementi e la diciannovesima invoca i trenta Aethyr (Regni dell'etere). Inoltre esiste una Chiamata segreta che Dee e Kelly non ricevettero ed è la Chiamata numero zero che invoca l'Elemento Spirito.

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione nella Sfera Cristallina per 'vedere' i quarantanove mondi mentali relativi alle Chiamate.

Le Chiamate enochiane

Il sistema usato dal dott. John Dee e da Sir Edward Kelly era piuttosto laborioso ed è stato da me semplificato e perfezionato.

Esiste una certa relazione tra le Chiamate e le Sfere mentali.
Chiave zero – Sfera di Plutone A-B-C.
Prima Chiave – Sfera del Primo Mobile A-B-C.
Seconda Chiave – Sfera delle Stelle Fisse.
Terza, quarta e quinta Chiave – Sfera di Marte.
Sesta, settima e ottava Chiave – Sfera di Venere.
Nona, decima, undicesima e dodicesima Chiave – Sfera di Mercurio.
Tredicesima e quattordicesima Chiave – Sfera della Luna.
Quindicesima, sedicesima, diciassettesima e diciottesima Chiave – Sfera Fluidica e Sfera della Terra.
Diciannovesima Chiave – Sfera di Giove, Sfera del Sole, Sfera di Urano, Sfera di Nettuno, Abisso, Sfera di Saturno.

N.B. – La diciannovesima Chiamata si esplica, per mezzo della sostituzione di due nomi, in trenta Chiamate che invocano i trenta Aethyr: 30°, 29° e 28° – Sfera di Giove; 27°, 26°, 25°, 24° e 23° – Sfera del Sole; 22°, 21°, 20°, 19°, 18°, 17°, 16°, 15° e 14° – Sfera di Urano; 13°, 12°, 11°, 10°, 9°, 8°, 7°, 6°, 5°, 4° e parte iniziale del 3° – Sfera di Nettuno; parte centrale del 3° – Abisso; parte finale del 3°, 2° e 1° – Sfera di Saturno.

Pratica per vedere i mondi mentali – relativi alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina.

La pratica per 'vedere' i mondi mentali – pertinenti alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina consiste nel fissare lo sguardo e concentrare l'attenzione sulla Pietra della Visione. Si contatta Nia e si chiede che pronunci la Chiamata relativa al mondo che si vuole 'vedere'. Terminata la visione, si saluta Nia e si distoglie lo sguardo dal cristallo.

Il veggente – dopo aver visto i quarantanove mondi mentali – deve proiettare il suo corpo mentale all'interno della Sfera Cristallina e percorrere i quarantanove mondi mentali.

Pratica per viaggiare nei mondi mentali – pertinenti alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina.

La pratica per viaggiare nei mondi mentali – relativi alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina consiste nel fissare lo sguardo e proiettare il corpo mentale all'interno della Pietra della Visione. Si contatta Nia, si chiede che pronunci la Chiamata relativa al mondo che si vuole esplorare e s'inizia il viaggio. Una volta terminato, si saluta Nia e si esce dal cristallo per rientrare nel corpo fisico.

9

Il Portale

L’iniziato, tra il sesto e il settimo grado, deve oltrepassare il Portale, un passaggio che gli consente di accedere al Secondo Ordine.

Dominus Liminis

Il Dominus Liminis non è un grado vero e proprio, poiché è piuttosto una transizione dal Primo Ordine (o Esterno) al Secondo Ordine (o Interno).

L’unione

L’iniziato opera, in se stesso, l’unione tra il suo lato maschile (destro) e il suo lato femminile (sinistro).

L’unione

1. Siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Visualizza che il lato destro del tuo corpo sia maschile e il lato sinistro femminile.

3. Poni in comunicazione i tuoi due lati e percepisci “una goccia di rugiada”, il vero amore, l’amore universale divino.

N.B. – L’unione consente di entrare nel Secondo Ordine.

10

Magister Minor

Al settimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il rituale per ottenere la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode, compie l'operazione magico-sessuale per entrare in contatto con gli spiriti planetari incarnati, consegue il primo livello della Pre-Illuminazione e sperimenta il corpo solare. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

Rituale per ottenere la Comunione con l'Angelo-Demone Custode

Il rituale per ottenere la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode, intitolato *Liber Samekh*, deriva da un papiro del British Museum, tradotto in inglese nella seconda metà dell'Ottocento da Charles Wycliffe Goodwin col titolo "Un Frammento di un'Opera Greco-Egizia sulla Magia". Aleister Crowley aggiunse l'interpretazione iniziatica dei nomi barbari e delle formule magiche. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada, della coppa, del pugnale e della campana.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

LIBER SAMEKH

Theurgia Goetia Summa
(*Congressus cum Daemone*)

Rituale usato dalla Grande Bestia 666 per il conseguimento della Conoscenza e Conversazione del suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

Punto I

Evangelii Textus Redactus

Invocazione
Magicamente ricostruita con il significato dei Nomi Barbari.

Il primo gesto

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, fa squillare la campana per sei volte e recita il Giuramento.

Il Giuramento.

1. Te io invoco, Senza-Nascita.

2. Te, che creasti la Terra e i Cieli.

3. Te, che creasti la Notte e il Giorno.

4. Te, che creasti le Tenebre e la Luce.

5. Tu sei ASAR UN-NEFER ("me stesso reso perfetto"), che nessun uomo ha mai visto in ogni tempo.

6. Tu sei IA-BESZ ("la Verità nella Materia").

7. Tu sei IA-APOPHRASZ ("la Verità in Movimento").

8. Tu hai distinto tra il Giusto e l'Ingiusto.

9. Tu creasti la Femmina e il Maschio.

10. Tu producesti i Semi e il Frutto.

11. Tu formasti gli Uomini perché si amassero e perché si odiassero.

12. Io sono Horus Te stesso, Colui che conosce i Misteri e le Cerimonie di Khem.

13. Tu producesti l'Umido e l'Asciutto, e tutto ciò che nutre ogni Vita creata.

14. Ascoltami, perché io sono l'Angelo di PTAH-APO-PHRASZ-RA ("il Moto Creatore del Sole"): questo è il Tuo Vero Nome, tramandato ai Profeti di Khem.

N.B. – Al punto numero dodici ci si identifica in una divinità egizia e si proclama la propria posizione nel Pantheon delle divinità (nel mio caso: "Io sono Thoth, Colui che conosce i Misteri della Magia").

Il secondo gesto

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, si porta alla circonferenza del cerchio, si gira verso destra e va a est. Qui invoca l'elemento terra vibrando i "nomi barbari" del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dal suo pentacolo uno splendore color giallo.

Terra.

Io Ti invoco:

MA	“O Madre! O Verità!”.
BARRAIO	“Tu, Massa!”.
IOhEL	“Salute, o Tu che sei!”.
KOTha	“Tu, cava!”.
AThOR-e-BAL-O	“Tu, Dea della Bellezza e dell’Amore, che Satana contemplando desidera!”.
ABRAFT	“I Padri, maschio-femmina, Ti desiderano!”.
AFT	“Spiriti Maschi-Femmine!”.
ABAFT	“Procreatori Maschi-Femmine!”.
BAS-AUMGN	“Voi che siete Dei e avanzate proferendo AUMGN!”.
ISAK	“Punto Identico!”.
SA-BA-FT	“Nuith! Hadit! Ra-Hoor-Khuit!”.
ShA-BA-FT	“Salute a Te, Grande Bestia 666!”.
JAFT	“Salute a Te, JAF!”.

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell’Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell’Acqua; dell’Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

Nota. – Questa invocazione rispecchia la concezione della Terra splendente, abitata da un Toro di natura terrestre e da una Vacca di natura venusiana.

Il terzo gesto

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a est, si gira verso destra e va a sud. Qui raccoglie la spada (lasciata in precedenza a terra) con la mano destra e la punta in avanti. Poi invoca l’elemento fuoco vibrando i “nomi barbari” del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei “nomi”, irradia dalla sua spada dei raggi color rosso.

Fuoco.
Io Ti invoco:

AR-O-GO-GO-RU-ABRAO	"Tu Sole spirituale! Satana, tu Occhio, tu Lussuria! Grida Forte! Grida Forte! Fai girare la Ruota, o Padre mio, o Satana, o Sole!".
SOTOU	"Tu, il Salvatore!".
MURDORIO	"Silenzio! Dammi il Tuo Segreto!".
PhALARThAO	"Allattami, Tu Fallo, Tu Sole!".
OOO	"Satana, tu Occhio, tu Lussuria!" "Satana, tu Occhio, tu Lussuria!" "Satana, tu Occhio, tu Lussuria!"
AEPE	"Tu, da te stesso causato, da te stesso determinato, esaltato, Altissimo!".

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell'Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell'Acqua; dell'Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

Nota. – Questa invocazione rispecchia la concezione del Fuoco splendente, abitato da un Leone di natura gioviana.

Il quarto gesto

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a sud, si gira verso destra e va a ovest. Qui raccoglie la coppa (lasciata in precedenza a terra) con la mano sinistra e la sorregge. Poi invoca l'elemento acqua vibrando i "nomi barbari" del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dalla sua coppa uno splendore color verde.

Acqua.
Ascoltami:

RU-ABRA-JAF	"Tu Ruota, tu Grembo che con-

	tiene il Padre JAF!”.
MIRIADOM	“Tu Mare e Dimora!”.
BABALON-BAL-BIN-ABAFT	“Babalon! Tu Donna di Mercimonio! Tu, Porta del Grande Dio ON! Tu, Signora della Comprensione delle Vie!”.
ASAL-ON-AI	“Salute a Te, imperturbata! Salute, sorella e sposa di ON, del Dio che è tutto e nessuno, per il Potere del Dodici!”.
APhEN -JAF	“Tu, Tesoro di JAF!”.
J	“Tu, Vergine dai due sessi! Tu, Seme Segreto! Tu, Saggezza inviolata!”.
PhOTEX	“Dimora della Luce...”.
ABRAXAS	“... del Padre Sole, di Hadit, dell’Incantesimo dell’Eone di Horus!”.
AEOOU	“Nostra Signora della Porta Occidentale del Cielo!”.
ISChURE	“Tu sei possente!”.

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell’Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell’Acqua; dell’Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

Nota. – Questa invocazione rispecchia la concezione dell’Acqua fulgida, abitata da un Drago-Serpente di natura gioviana.

Il quinto gesto

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a ovest, si gira verso destra e va a nord. Qui raccoglie il pugnale (lasciato in precedenza a terra) con entrambe le mani e lo punta in avanti. Poi invoca l’elemento aria vibrando i “nomi barbari” del rituale

e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dal suo pugnale dei raggi color blu.

Aria.	
Ascoltami:	
AR	"O Sole che respira e fluisce!".
ThJAF	"O Sole JAF! O Sole Toro, Bestia che vortica, folgore, generatore di Vita!".
RhEIBETH	"Tu che fluisci! Tu che vai!".
A-ThELE-BER-SET	"Tu Sole-Satana Hadit che vai senza Volontà!".
Ah	"Tu, Aria! Spirito! Tu senza limiti e senza vincoli!".
BELAThA	"Tu, Essenza, Aria che vortica rapida, Elasticità!".
ABEU	"Tu che vaghi, Padre di Tutto!".
EBEU	"Tu che vaghi, Spirito di Tutto!".
PhI-ThETA-SOEL	"Tu, Splendente Forza del Respiro! Tu, Sole Toro! Tu, Salvatore! Salute!".
IB	"Tu Ibis, Uccello segreto e solitario, Saggezza inviolata, la cui Parola è Verità, che crea il Mondo con la sua Magia!".
ThJAF	"O Sole JAF! O Sole Toro, Bestia che vortica, folgore, generatore di Vita!".

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell'Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell'Acqua; dell'Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

Nota. – Questa invocazione rispecchia la concezione dell'Aria risplendente, abitata da un Uccello di natura mercuriale.

Il sesto gesto

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario, ritorna al centro del cerchio e si volge a est. Raccoglie la bacchetta (lasciata in precedenza a terra) con la mano destra e la punta in alto. Poi invoca l'etere – quinta essenza – vibrando i "nomi barbari" del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dalla sua bacchetta dei raggi luminosi color bianco.

Etere.	
Ascoltami:	
IEOU	"Mio Sole Interiore!".
PUR	"Tu Fuoco! Tu Sestuplice Stella iniziatrice, cinta di Forza e di Fuoco!".
IOU	"Mia Anima interiore!".
PUR	"Tu Fuoco! Tu Sestuplice Stella iniziatrice, cinta di Forza e di Fuoco!".
JAF-Th	"Toro Sole, salute! Salute a Te Grande Bestia 666, tu JAF!".
IAEO	"Soffi della mia Anima, Soffi del mio Angelo!".
IOOU	"Lussuria della mia Anima, lussuria del mio Angelo!".
ABRAXAS	"... del Padre Sole, di Hadit, dell'Incantesimo dell'Eone di Horus!".
SABRIAM	"Oh, per il Santo Graal! Oh, per la Coppa di Babalon! Oh, per il mio Angelo che si riversa nella mia Anima!".
OO	"L'Occhio! Satana, mio Signore! Lussuria del Capro!".
FIF	"Mio Angelo! Mio Iniziatore! Tu sei me... la Sestuplice Stella!".
AD-ON-A-I	"Mio Signore! Mio Io segreto

	oltre l'Io, Hadit, Padre di Tutto! Salute, ON, Tu Sole, Tu Vita dell'Uomo, Tu Quintuplice Spada di fiamma! Tu Capro esaltato sulla Terra nella Lussuria, Tu Serpente proteso sulla Terra nella Vita! Spirito santissimo! Seme saggissimo! Bimbo Innocente! Vergine Inviolabile! Generatore dell'Essere! Anima di tutte le Anime! Parola di tutte le Parole, Appari, Luce occulta!".
EDE	"Divorami!".
EDU	"Tu mi divori!".
ANGELOS TON ThEON	"Tu Angelo degli Dei!".
ANALALA	"Sorgi in Me, fluendo libero, Tu che sei Nulla, che sei Nulla, e proferisci la tua Parola!".
LAIA	"Anch'io sono Nulla! Io Ti Voglio! Io Ti contemplo! Mio Nulla!".
GAIA	"Balza, o Terra!".
AEPE	"Tu, Esaltato! Esso balza verso l'alto; scaturisce!".
DIAThARNA ThORON	"Ecco! Lo spruzzo dei semi dell'Immortalità!".

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell'Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell'Acqua; dell'Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

Nota. – Questa invocazione rispecchia la concezione dell'Etere radiante, abitato da un Uomo di natura solare.

Il settimo gesto

Il mago, al centro della circonferenza del cerchio magico, volto a est, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord. Fa squillare la campana per sei volte e pronuncia il Conseguimento.

Il Conseguimento.

1. Io entro nel suo Regno!
2. Io lo Vedo! Lo Desidero!
3. Io conosco il suo Nome! Conosco la sua Direzione!
4. Io sono Lui! Lo Spirito Senza Nascita! Ho la vista nei piedi: forte Fuoco Immortale!
5. Io sono Lui! La Verità!
6. Io sono Lui, che odia che il male si compia nel Mondo!
7. Io sono Lui, che illumina e tuona!
8. Io sono Lui, dal quale discende la Pioggia della Vita sulla Terra!
9. Io sono Lui, la cui bocca eternamente fiammeggia!
10. Io sono Lui, che Genera e Manifesta la Luce!
11. Io sono Lui, la Grazia dei Mondi!
12. Il "Cuore Cinto da un Serpente" è il mio nome!

N.B. – Il Conseguimento consente di entrare nell'inconscio collettivo e di contattare il proprio Angelo-Demone Custode.

La Proclamazione della Grande Bestia 666.

1. Io sono il Signore degli Dei;
2. Io sono il Signore dell'Universo;
3. Io sono Colui che i Venti temono;
4. Io sono Colui che, avendo fatto udire la Sua Voce, per Suo comando è Signore di tutte le Cose; Re, Dominatore e Soccorritore.

JAF, SABAF, ShABAF.

Tali sono le Parole!

N.B. – La Proclamazione della Grande Bestia 666 è riservata, unicamente, per il mio uso personale.

La risultante.

Il rituale – *Liber Samekh* – consente di aprire la Porta positiva

(prima Porta) e la Porta negativa (nona Porta), varchi di accesso a dimensioni *sottili* abitate da entità positive e negative. Inoltre permette di entrare – in stato di sogno – nel proprio inconscio collettivo e di contattare il proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

In pratica, il mago deve compiere questo rituale esattamente una volta ogni luna. Deve iniziare con la luna piena e finire con la luna nuova. Con la luna piena si apre la Porta positiva e con la luna nuova si apre quella negativa. Entrambe le Porte si aprono, da sole, sia nel tempio sia nell'abitazione del mago. Pertanto egli, con l'aiuto di un veggente oppure se è egli stesso un veggente, individua la Porta positiva e quella negativa, avendo cura di sbarrare quella negativa con un pentagramma – tracciato con la spada magica e visualizzato di colore azzurro – per impedire alle entità negative di penetrare nel tempio o nella sua abitazione. Noterà che nel tempio le Porte si creano a ridosso degli angoli e che una è posta all'opposto dell'altra, mentre nella sua abitazione una si collocherà in una stanza e l'altra in un'altra, ma sempre una all'opposto dell'altra. Inoltre, il mago deve entrare – in stato di sogno – nel suo inconscio collettivo e contattare il suo Angelo-Demone Custode per chiedergli il nome e il punto cardinale a cui corrisponde.

N.B. – Il mago deve compiere questo rituale – per un minimo di due lune e un massimo di sei – fino al momento in cui contatta il suo Angelo-Demone Custode.

Punto II

Ars Congressus cum Daemone

Evocazione

La vera formula – la cui virtù fu sufficiente alla Grande Bestia 666 per evocare il suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode – è questa: evoca Spesso.

L'ottavo gesto

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge verso il punto cardinale del suo Angelo-Demone Custode. Fa squillare la campana per sei volte e recita l'*Augoeides*.

L'Augoeides.
1. Te io evoco, Luce del mattino!
2. Te io evoco: Falco d'oro, Toro di luce, Serpente di fuoco!
3. Esci da me!
4. Balza alla mia vista!
5. [Urlare il nome dell'Angelo-Demone Custode].
N.B. – Recitare l'*Augoeides* più spesso che si può.

La risultante.

Il rituale – "*Liber Samekh*" – consente di evocare il proprio Angelo-Demone Custode, dopo averne conosciuto il nome e la direzione.

In pratica, il mago deve recitare spesso l'*Augoeides* – urlando il nome del suo Angelo-Demone Custode – e così sopravviene una particolare tensione che cresce d'intensità e che si manifesta come un attacco di licantropia. Egli urla – *Goetia* significa "urlante" – come una bestia (l'ululato del lupo), fino al momento in cui esteriorizza il suo Angelo-Demone Custode.

Il significato del rituale.

Ogni individuo possiede un angelo guardiano o un demone guardiano, infatti, ogni uomo è l'incarnazione di un'entità – Angeli-Demoni Custodi, spiriti planetari, spiriti elementari, etc. – con la quale, nelle profondità del proprio essere, si identifica. Nessun uomo deve conoscere il nome dell'entità di un altro uomo, poiché il conoscerlo gli conferirebbe la facoltà di evocare l'entità e quindi di controllare l'uomo. Nel caso specifico dell'Angelo-Demone Custode, l'entità possiede sia l'aspetto angelico sia l'aspetto demoniaco e può essere dominata solo da colui che la

incarna, anche se il nome è noto ad altri uomini.

L'angelo o demone guardiano si colloca in relazione alla prima e alla nona Porta. In relazione alla prima Porta troviamo l'Angelo-Demone Custode (Hastur) e gli spiriti planetari. Questi ultimi si dividono tra angeli e demoni planetari e s'identificano nella concezione di Uomo della Terra (Adamo ed Eva). Invece, in corrispondenza alla nona Porta troviamo gli spiriti elementari e altre entità.

Una volta che si è evocato il proprio Angelo-Demone Custode, egli diventa un'entità indipendente che è libera di accedere alla propria dimensione oppure di vagare sulla Terra.

Operazione magico-sessuale per entrare in contatto con spiriti planetari incarnati

Questa operazione permette di entrare in contatto con gli spiriti planetari incarnati.

Operazione magico-sessuale per entrare in contatto con gli spiriti planetari incarnati

Il contatto con gli spiriti planetari avviene nei piani superiori del mondo dei sogni ed è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Contatto con lo spirito planetario.

1. Di sera, prima di addormentarti, concentra la tua mente sul piano superiore in cui vuoi operare.
2. Evoca il piano superiore pronunciando, per tre volte, la parola magica "Ixataar".
3. Entrato, in stato di sogno, nel piano superiore pensa che si presenti al tuo cospetto lo spirito planetario che vuoi incontrare incarnato.
4. Quando lo spirito planetario ti appare chiedigli il suo nome.

N.B. – Per quanto riguarda le caratteristiche degli spiriti

planetari si veda l'undicesimo capitolo, nella sezione intitolata "Rituale di evocazione degli Spiriti".

L'eccitazione autosessuale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Eccitazione autosessuale.

1. Compi un atto di eccitazione autosessuale.
2. Nel momento culminante dell'eccitazione autosessuale visualizza il sigillo, cioè il nome dello spirito planetario contenuto in una circonferenza.
3. Invia il sigillo energetico sulla persona che vuoi incontrare.

La risultante.

Il sigillo energetico s'imprime sulla fronte della persona che incarna lo spirito planetario e agisce in modo tale che la persona entri in contatto con il mago.

N.B. – Il sigillo appare alla vista del veggente di un giallo dorato (energia vitale dell'operatore).

Il primo livello della Pre-Illuminazione

L'iniziato consegue il primo livello della Pre-Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, il primo flash (luce bianca) d'Illuminazione.

Il primo flash d'Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a sette punte.
5. Pronuncia per sette volte la parola "Ashulam".

Il corpo solare

L'iniziato sperimenta il corpo solare, il sesto corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno per viaggiare nella dimensione materiale e per accedere alle nove dimensioni *sottili*.

La dimensione materiale

Nella dimensione materiale, il veggente non è in grado di dare una versione esatta di quello che si trova in essa, poiché il suo corpo mentale è soltanto una proiezione parziale della sua consapevolezza percettiva.

Pratica per viaggiare nella dimensione materiale.

La pratica per viaggiare nella dimensione materiale con il corpo mentale consiste nel chiudere gli occhi, nell'ingrandire il corpo mentale a grandezza naturale e nel farlo fuoriuscire dal proprio corpo fisico. Poi s'inizia a viaggiare nella dimensione materiale, muovendosi alla velocità del pensiero. In questa dimensione si possono vedere sia gli esseri fisici sia le entità mentali. Concluso il viaggio si ritorna nel corpo fisico, si rimpicciolisce il corpo mentale e si riaprono gli occhi.

Le nove dimensioni sottili

All'interno del nostro pianeta sono presenti nove dimensioni *sottili* che sono abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali (si veda il primo

capitolo della Parte Seconda di questo libro, nella sezione intitolata "Il Macrocosmo").

Pratica per viaggiare nelle nove dimensioni sottili.

La pratica per viaggiare nelle nove dimensioni *sottili* con il corpo mentale consiste nel proiettarlo fuori del corpo fisico e nel varcare la Porta positiva. Poi si accede, tramite la prima Porta, nella prima dimensione *sottile*. Allo stesso modo si procede per entrare in altre sette dimensioni *sottili*, mentre per accedere alla nona dimensione si deve varcare la Porta negativa.

N.B. – Soltanto i veggenti in contatto con i più alti membri dell'Ordine della Stella d'Oro possono viaggiare nelle nove dimensioni *sottili*, senza correre il rischio di rimanere intrappolati o di subire gravi perdite energetiche.

11

Magister

All'ottavo grado l'iniziato sceglie un nome magico, fa il rituale di evocazione degli Spiriti, esegue il Rituale della Rosa d'Oro, compie l'operazione magico-sessuale per proiettare entità nel mondo dei sogni di coloro che vuole influenzare, ottiene il secondo livello della Pre-Illuminazione e sperimenta il corpo uraniano. E se possiede la dote di veggenza prosegue nel suo sviluppo.

Rituale di evocazione degli Spiriti

Il rituale di evocazione degli Spiriti è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa una delle tre tuniche (la tunica rossa, bianca e nera vengono utilizzate a seconda degli spiriti planetari che si vuole evocare, mentre la tunica nera viene usata per l'evocazione degli altri spiriti), la corona, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada e

della forca (la spada e la forca vengono utilizzate per l'evocazione degli altri spiriti).

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio e se vuole può avere con sé due assistenti. Inoltre, in precedenza, avrà tracciato un triangolo – a est – per l'evocazione degli spiriti planetari e un triangolo – a ovest – per l'evocazione degli altri spiriti (larve, fantasmi, spettri, spiriti elementari, incubi e succube, demoni, cani della ragione). Nel tempio, il mago esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

La convocazione dell'Angelo-Demone Custode.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, stringe le mani attorno alla bacchetta, con le dita e i pollici intrecciati.

2. Ruota su se stesso in senso antiorario, si volge in direzione della Porta positiva e punta la bacchetta davanti a sé.

3. Ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la bacchetta davanti a sé, si volge verso il punto cardinale del suo Angelo-Demone Custode.

4. Pronuncia per tre volte il nome del suo Angelo-Demone Custode e dice: "Io ti evoco! Io ti evoco! Io ti evoco!".

5. Appena l'Angelo-Demone Custode appare, il mago dice: "Permettimi di evocare lo spirito (pronunciare il nome dello spirito), affinché io possa (dichiarare lo scopo della cerimonia magica)".

N.B. – L'Angelo-Demone Custode appare alla vista del veggente che, in questo caso, è il mago stesso o un suo assistente.

Il secondo gesto

L’evocazione degli spiriti planetari.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la bacchetta davanti a sé, si volge a est.

2. Pronuncia per tre volte l’evocazione: “Vieni (pronunciare il nome dello spirito planetario), io ti evoco!”.

3. Appena lo spirito planetario appare all’interno del triangolo magico, il mago dice: “Giurami obbedienza e fedeltà!”.

4. Il mago assegna allo spirito planetario il compito che deve svolgere.

L’evocazione degli altri spiriti.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, ripone la bacchetta e impugna con entrambe le mani la spada.

2. Ruota su se stesso in senso antiorario, si volge in direzione della Porta negativa e punta la spada davanti a sé.

3. Traccia con la spada un pentacolo inverso, visualizzandolo di colore rosso.

4. Aperta la Porta negativa, ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la spada davanti a sé, si volge a ovest.

5. Pronuncia per tre volte l’evocazione: “Vieni (pronunciare il nome dello spirito), io ti evoco!”.

6. Appena lo spirito appare all’interno del triangolo magico, il mago ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la spada davanti a sé, si rivolge verso la Porta negativa.

7. Traccia con la spada un pentacolo, visualizzandolo di colore azzurro.

8. Chiusa la Porta negativa, ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la spada davanti a sé, si rivolge a ovest.

9. Il mago sottometta lo spirito, dicendo: “Giurami obbedienza e fedeltà!”.

10. Assegna allo spirito il compito che deve svolgere.

N.B. – Nel caso lo spirito si rifiuti di obbedire si passi alle maledizioni, pronunciando delle frasi come: “*Scire nefas*!”,

"*Baber si loc fandi*!", "*Malaton malatas dinor*!". E se queste non dovessero sortire alcun effetto si conficchi la forca nei carboni ardenti del turibolo.

Il gesto conclusivo

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est o a ovest, pronuncia il congedo degli Spiriti, dicendo: "Ora io ti dico! Esegui il compito che ti ho affidato, dopodiché ritorna da me in nome di (pronunciare il nome del proprio Angelo-Demone Custode) e vi sia pace tra te e me, e sia tu sempre pronto a venire, in qualunque momento tu sia evocato da questa potentissima evocazione dell'arte magica".

N.B. – Quando lo spirito ritorna dal mago si deve rinviarlo nella sua dimora, attraverso la Porta positiva o la Porta negativa.

Il significato del rituale.

Il rituale di evocazione degli Spiriti insegna come evocare e comandare alle entità. Per quanto concerne gli spiriti planetari si deve osservare che sono così chiamati perché possiedono qualità specifiche relative ai pianeti, invece per quanto riguarda gli spiriti elementari (gnomi, ondine, silfi e silfidi, salamandre) si deve notare che si sono in rapporto ai quattro elementi (terra, acqua, aria, fuoco); infine per quanto concerne gli altri spiriti (larve, fantasmi, spettri, incubi e succube, demoni, cani della ragione) si deve prendere atto che si tratta di entità vampiresche-demoniache.

Segue uno specchietto illustrativo riguardante gli spiriti planetari con le loro mansioni.

Spirito Planetario della Luna: per lo sviluppo delle facoltà psichiche.

Spirito Planetario di Mercurio: per combinare affari.

Spirito Planetario di Venere: per ricevere amore.

Spirito Planetario di Marte: per scatenare la guerra.

Spirito Planetario di Giove: per avere fortuna.

Spirito Planetario del Sole: per ottenere la gloria.

Spirito Planetario di Urano: per ottenere il potere luminoso.
Spirito Planetario di Nettuno: per ottenere il potere oscuro.
Spirito Planetario di Saturno: per ottenere cambiamenti nel tempo.
Spirito Planetario di Plutone A: per tormentare i propri nemici.
Spirito Planetario di Plutone B: per uccidere i propri nemici.
Spirito Planetario di Plutone C: per bloccare i propri nemici.

Segue uno specchietto illustrativo riguardante gli spiriti elementari con le loro mansioni.
Gnomi: per agire nell'ambito del lavoro.
Ondine: per agire nell'ambito dell'amore.
Silfi e Silfidi: per agire nell'ambito dell'ispirazione.
Salamandre: per agire nell'ambito del vigore fisico.

Segue uno specchietto illustrativo riguardante gli spiriti vampireschi-demoniaci con le loro tipicità.
Larve: per indebolire e far ammalare i propri nemici.
Fantasmi: per terrorizzare i propri nemici.
Spettri: per indebolire e far ammalare i propri nemici.
Incubi e Succube: per indebolire e far ammalare i propri nemici.
Demoni: per tormentare e uccidere i propri nemici.
Cani della Ragione: per tormentare e uccidere i propri nemici.
N.B. – Gli spiriti vampireschi-demoniaci contattano le loro vittime tramite il mondo dei sogni di queste ultime. Inoltre, tali spiriti agiscono negativamente sull'anatomia occulta delle loro vittime.

Rituale della Rosa d'Oro

Il Rituale della Rosa d'Oro mi venne trasmesso dai Maestri Invisibili ed è stato da me, in seguito, perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il gesto

La Rosa d'Oro.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a est.
2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e dice: "La vita dei ventiquattro Saggi arriverà alla Luce, nella Rosa fiorente dell'Est".
3. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud.
4. Impugna la spada, la punta davanti a sé e dice: "La Forza è donata da tutti i Saggi... Luce sui ventiquattro petali della Rosa".
5. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a est.
6. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e dice: "Ogni Saggio riceve la Luce... è Forza donata da tutti i Saggi".
7. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a sud.
8. Impugna la spada, la punta davanti a sé e dice: "La Luce è nei ventiquattro petali della Rosa d'Oro".

Il significato del rituale.

Il Rituale della Rosa d'Oro consente di collegarsi con la Forza (Luce) dei ventiquattro Saggi.

Operazione magico-sessuale per proiettare entità nel mondo dei sogni di coloro che si vuole influenzare

Questa operazione permette di proiettare delle entità nel mondo dei sogni delle persone che si vuole influenzare.

Operazione magico-sessuale per proiettare entità nel mondo dei sogni di coloro che si vuole influenzare

L'invio del "credo vitale" nel proprio mondo dei sogni è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Invio del "credo vitale" nel mondo dei sogni.

1. Di sera, prima di addormentarti, formula il tuo "credo vitale": la volontà di voler contattare, in stato di sogno, un certo tipo di entità... visualizza intensamente.

2. Quando l'entità, in stato di sogno, ti appare chiedile il suo nome.

N.B. – Il "credo vitale" è la risultante dell'unione della volontà (volere senza desiderare) e dell'immaginazione (visualizzazione mentale).

L'eccitazione autosessuale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Eccitazione autosessuale.

1. Compi un atto di eccitazione autosessuale.

2. Nel momento culminante dell'eccitazione autosessuale proietta l'entità, dal tuo mondo dei sogni nell'ambiente fisico.

N.B. – Il veggente verifica che l'entità si trovi nell'ambiente fisico.

L'invio dell'entità nel mondo dei sogni di colui che si vuole influenzare è il terzo atto dell'operazione magico-sessuale.

Invio dell'entità nel mondo dei sogni di colui che si vuole influenzare.

1. Affida all'entità il compito che deve svolgere.
2. Formula il tuo "credo vitale": la volontà di voler inviare l'entità nel mondo dei sogni di colui che vuoi influenzare… visualizza intensamente.

N.B. – Il veggente verifica che l'entità sia stata inviata.

La risultante.

L'entità penetra nel mondo dei sogni della persona che si vuole influenzare e porta a compimento la volontà del mago.

Il secondo livello della Pre-Illuminazione

L'iniziato consegue il secondo livello della pre-Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, il secondo flash (luce bianca) di Illuminazione.

Il secondo flash di Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a otto punte.
5. Pronuncia per otto volte la parola "Shugayam".

Il corpo uraniano

L'iniziato sperimenta il corpo uraniano, il settimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno per entrare in contatto visivo e telepatico con le entità mentali.

Contatto visivo e telepatico con le entità mentali

Nella dimensione materiale, il contatto visivo e telepatico del veggente avviene con entità mentali, ovverosia con entità fantasmagoriche prive di qualsiasi carica energetica.

Pratica per entrare in contatto visivo e telepatico con le entità mentali.

La pratica per entrare in contatto visivo e telepatico con le entità mentali consiste nell'evocare l'entità e nel sintonizzarsi con essa. Per sintonizzarsi con l'entità si deve possedere la volontà di "vederla", ponendosi in una condizione di ricettività percettiva... finché se ne cattura l'immagine. A questo punto si fissa l'immagine per "vederla" più dettagliatamente. Poi per comunicare con l'entità si deve formulare la domanda – ad alta voce o con il pensiero – e ci si deve porre nella condizione di "sentire" la risposta.

12

Magister Maior

Al nono grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue l'operazione magico-sessuale per la creazione di figli magici di luce e di figli magici di tenebra, ottiene la memoria magica, consegue il terzo livello della Pre-Illuminazione, sperimenta il corpo nettuniano, sconfigge il primo nemico naturale ed effettua il Rituale del Santo Graal. E se possiede la dote della veggenza completa il suo sviluppo.

Operazione magico-sessuale per la creazione di figli magici di luce e di figli magici di tenebra

Questa operazione permette di creare figli magici di luce e figli magici di tenebra.

Operazione magico-sessuale per la creazione di figli magici di luce e di figli magici di tenebra

L'inversione della polarità è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.

Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

L’accumulo dell’etere luminoso (il lato luminoso della forza) o dell’etere oscuro (il lato oscuro della forza) nel corpo fisico dell’uomo e della donna è il secondo atto dell’operazione magico-sessuale.

Etere luminoso.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

Etere oscuro.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

Il congiungimento sessuale è il terzo atto dell’operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

Il momento dell’orgasmo è il quarto atto dell’operazione magico-sessuale.

Orgasmo luminoso.
1. Nel momento dell’acme erotico visualizzate a est, in una precisa posizione del tempio, la forma che volete dare al figlio magico.
2. Proiettate l’etere luminoso nella forma visualizzata.
3. Conferite un nome al figlio magico.
N.B. – Il momento dell’orgasmo scarica e ripolarizza l’uomo e la donna, riportandoli alla condizione originaria.

Orgasmo oscuro.

1. Nel momento dell'acme erotico visualizzate a ovest, in una precisa posizione del tempio, la forma che volete dare al figlio magico.

2. Proiettate l'etere oscuro nella forma visualizzata.

3. Conferite un nome al figlio magico.

N.B. – Il momento dell'orgasmo scarica e ripolarizza l'uomo e la donna, riportandoli alla condizione originaria.

La risultante.

Quando l'operazione è rivolta al lato luminoso della forza si creano figli magici di luce, invece quando l'operazione è rivolta al lato oscuro della forza si creano figli magici di tenebra.

N.B. – Il veggente verifica la riuscita dell'operazione. Se l'operazione non è stata svolta correttamente il figlio magico diventa un aborto magico e sfugge al controllo dei due partecipanti all'operazione magico-sessuale.

La memoria magica

L'iniziato ottiene la memoria magica tramite una tecnica. Essa permette di entrare nel proprio inconscio collettivo e di vedere degli episodi delle proprie vite – incarnazioni – precedenti.

La memoria magica

1. Siedi su una comoda poltrona, congiungi le mani e incrocia i piedi.

2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.

3. Controlla i pensieri.

4. Ruota la lingua all'indietro e verso l'alto.

5. Concentra la mente sulla ricerca delle tue vite anteriori.

6. Realizza il vuoto mentale, sospendendo il *dialogo interno*.

N.B. – Quando si sospende il *dialogo interno* la testa dovrebbe subire degli impercettibili scatti all'indietro, fino al momento in cui si percepisce una sensazione di sprofondamento… si entra

nell'inconscio collettivo.

Il terzo livello della Pre-Illuminazione

L'iniziato consegue il terzo livello della Pre-Illuminazione tramite una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, il terzo flash (luce bianca) d'Illuminazione.

Il terzo flash d'Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a nove punte.
5. Pronuncia per nove volte la parola "Vamaturam".

Il corpo nettuniano

L'iniziato sperimenta il corpo nettuniano, l'ottavo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

Il primo nemico naturale

Quando l'iniziato s'incammina lungo la Via Magica comincia ad avere paura, poiché la conoscenza implica il dover affrontare l'ignoto e l'ignoto terrifica. E così si è imbattuto nel suo primo nemico naturale: la Paura.

Per vincere la paura, l'iniziato deve continuamente sfidarla e per farlo deve continuare ad apprendere, fino al momento in cui la sua paura diviene totale. Tuttavia non si deve arrendere e verrà il momento in cui il suo primo nemico naturale verrà

sconfitto. E questo momento deve verificarsi entro il nono grado, poiché in caso contrario non potrà compiere il Rituale del Santo Graal.

Rituale del Santo Graal

Il Rituale del Santo Graal è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unta nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica nera, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est.
2. Prende la spada e la depone, a terra, dinanzi a sé.
3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.
4. Prende la coppa e la depone, a terra, dinanzi a sé.
5. Siede, a gambe incrociate, al centro del cerchio magico.
6. Prende la coppa con entrambe le mani e la contempla... il Santo Graal.
7. Immagina che dalla coppa fuoriesca una luce… la Luce perduta dello Spirito.

N.B. – La coppa è il grembo della Madre... la Madre del mago. La coppa è il ricettacolo della Natura.

Il secondo gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, manifesti una forte concentrazione, la respirazione calma e il corpo immobile.
2. Pronuncia per tre volte il Giuramento dell'Abisso: "Io giuro d'interpretare ogni fenomeno come un rapporto tra me e il mio Sacrosanto Angelo-Demone Custode".
3. Dietro di lui c'è la spada, armato della sua forza entra nell'Abisso.

N.B. – Il Giuramento dell'Abisso è scritto col Sangue della Coppa nel Libro del Tempo ed è suggellato con la Fiamma Sacra.

Il terzo gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, s'immerge nella Coppa (Abisso), nel Sacrario delle Abominazioni.
2. Chiude gli occhi e offre tutto il suo Sangue (pensiero, energia) nella Coppa di Babalon.
3. Realizza il vuoto mentale e diventa *Nemo*.

N.B. – L'iniziato diventa *Nemo* (Nessuno) fino al momento in cui rinascerà da sua Madre.

Il gesto conclusivo

Il mago, al centro del cerchio magico, apre gli occhi, conscio di non essere.

Il significato del rituale.

Il Rituale del Santo Graal consente d'immergersi nell'Abisso e di divenire *Nemo* (Nessuno), cioè di 'morire a se stesso'. Il mago offre tutti i suoi pensieri e tutta la sua energia magica nella Coppa del Santo Graal. In altre parole egli versa il Sangue (ego) delle sue Abominazioni nella Coppa di "Nostra Signora Babalon", la

Donna Scarlatta.

La veggenza

Il veggente conclude le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno per 'vedere' l'aura e il corpo fluidico e per *vedere* la bolla di *proto-energia* delle persone.

L'aura

L'aura è un'energia *sottile* – di colore bianco – che s'irradia dal corpo fisico fino a circa trenta centimetri, creando un campo di forza ovale.

Pratica per vedere l'aura.
La pratica per 'vedere' l'aura consiste nel sintonizzarsi con essa. Per sintonizzarsi con l'aura si deve avere la volontà di 'vederla', mettendosi in una condizione di ricettività percettiva... finché la si percepisce. Quindi si fissa l'aura per 'vederla'.

Il corpo fluidico

Il corpo fluidico (anima) è un'energia *sottile* – di colore bianco – che riveste il corpo fisico.

Pratica per vedere il corpo fluidico.
Si veda la pratica per 'vedere' l'aura.

La bolla di proto-energia

La bolla di *proto-energia* è una particolare energia *sottile* – di colore bianco – che ingloba il corpo fisico. Essa si estende fino a circa un metro dal corpo fisico e si manifesta come un globo con braccia laterali a forma di spatola.

Pratica per vedere la bolla di proto-energia.
Si veda la pratica per ‘vedere’ l’aura.

13

L’Abisso

L’iniziato, tra il nono e il decimo grado, deve valicare l’Abisso, un confine che gli consente di accedere al Terzo Ordine. Inoltre domina il Demone Costrittore e sperimenta il corpo abissale.

Infans Hiatus

L’iniziato, nell’Abisso, diviene *Nemo*… diviene il Bimbo dell’Abisso che attende il momento di rinascere da sua Madre.

La Prova dell’Abisso

Nell’Abisso non è possibile effettuare alcuno sforzo, eppure l’iniziato deve sostenere la Prova dell’Abisso. Egli deve affrontare Yog-Sothoth, il Guardiano dell’Abisso.

La Prova dell’Abisso

1. Rivolto verso nord, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Attiva, in te stesso, l'energia del Serpente Rosso: pronuncia le otto parole di potere attinenti ai sette centri di forza maggiori.

4. Chiudi gli occhi e trova la Forza in te: visualizza una spada, impugnala con la mano destra.

5. Ti trovi nell'Abisso! Evoca il Drago, Yog-Sothoth, il Guardiano dell'Abisso… il tuo stesso ego sotto la forma di un mostro tentacolato.

6. Da mille mali ti sentirai afflitto, ma tu resisti!

7. Colpisci il Drago, ripetutamente, con la spada... comprendi che egli è Illusione.

8. Squarcialo con la spada ed entra in lui... egli non può nulla contro di te.

9. Sottomettilo al tuo volere... e così avrai sottomesso il tuo ego.

10. Ora rinasci, rinasci a cavallo delle onde, rinasci nella luce, o tu che hai abitato nel vuoto dello spirito.

11. Esci dall'Abisso! Da un punto centrale del tuo essere… prova la sensazione di sollevarti e d'ingrandirti, fino a conquistare le dimensioni naturali.

Il dominio sul Demone Costrittore

L'iniziato domina il Demone Costrittore – Yog-Sothoth – e per dominarlo esegue un'operazione magica.

Il dominio sul Demone Costrittore

1. L'iniziato – se veggente oppure con la presenza di un veggente – entra nel tempio.

2. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.

3. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

4. Concentra la mente sulla seconda Porta, oltre la quale dimora Yog-Sothoth sub-terrestre, il Demone Costrittore.

5. Pronuncia le seguenti parole: “Yog-Sothoth sub-terrestre apri la seconda Porta e attraverso la Porta positiva entra in questa stanza”.

6. Quando lo Yog-Sothoth sub-terrestre appare, dominalo con la forza della tua volontà, e poi pronuncia le seguenti parole: “Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora ritorna, attraverso la Porta positiva, nella seconda Porta”.

7. Appena lo Yog-Sothoth sub-terrestre oltrepassa la seconda Porta abbi cura di chiuderla subito dopo, e per fare ciò utilizza la forza della tua volontà.

Il corpo abissale

L’iniziato sperimenta il corpo abissale, un corpo *sottile* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

14

Magus Minor

Al decimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, consegue lo Stato Regale, esegue il Rituale della Piramide d'Oro, sperimenta l'Ascesa del Serpente Rosso, ottiene il primo livello dell'Illuminazione, sperimenta il corpo saturniano e ottiene il primo livello del Tempio dei Tredici Raggi.

Lo Stato Regale

Lo Stato Regale consente di varcare la Porta del decimo grado e di accedere al Terzo Ordine. L'iniziato per conseguire lo Stato Regale deve eseguire il rito di Sephekh-Naton.

Il rito di Sephekh-Naton

Prima Fase.

1. Distenditi su un lettino, in posizione supina.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Compi un atto di eccitazione auto-sessuale.
4. Nel momento dell'orgasmo inverti il flusso: porta la scarica seminale verso la zona genitale superiore.

5. Attendi un giorno e poi procedi.

Seconda Fase.

1. Distenditi su un lettino, in posizione supina.

2. Piega la testa verso la spalla destra, congiungi le mani e i piedi.

3. Formula l'intento che la dea Naton (Nuit) ti restituisca, in forma pura, il Sangue (pensiero, energia) che hai versato nella Coppa (Abisso) di Babalon.

4. Addormentati.

N.B. – L'iniziato, durante la notte, sperimenta l'energia del Serpente Bianco come uno stato di Beatitudine, cagionato dall'*elixir*.

Osservazione.

Il rito di Sephekh-Naton rappresenta la Grande Dea Madre (Naton o Nuit) che restituisce all'iniziato l'ego purificato. Il fine del rito è dunque quello di restituire all'iniziato, in forma pura, i suoi pensieri e la sua forza magica.

Rituale della Piramide d'Oro

Il Rituale della Piramide d'Oro è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada e della campana.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

La base della Piramide – costruzione del primo triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Amesheth!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest, quindi procede fino al centro del cerchio.

Il secondo gesto

La base della Piramide – costruzione del secondo triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord-ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Toumathaph!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est, quindi procede fino al centro del cerchio.

Il terzo gesto

La base della Piramide – costruzione del terzo triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord-est, ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Ahephi!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est, quindi procede fino al centro del cerchio.

Il quarto gesto

La base della Piramide – costruzione del quarto triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a sud-est, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Kabexnuf!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest, quindi procede fino al centro del cerchio.

Il quinto gesto

Il vertice della Piramide – elevazione dei quattro lati.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a sud-ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

2. Impugna la spada, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est.

3. Punta la spada davanti a sé, la solleva diritta verso l'alto – seguendola con lo sguardo – e poi la abbassa verso il basso.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est.

5. Proceda come prima (*vide supra*, punto 3).

6. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest.

7. Proceda come prima (*vide supra*, punto 3).

8. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest.

9. Proceda come prima (*vide supra*, punto 3).

10. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

11. Prende la campana e la fa squillare per tre volte.

Il sesto gesto

L’invocazione degli Dei cardinali.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta e dice: “O Voi che presiedete alle quattro grandi Porte dello Spazio, io vi invoco. Vieni a me Horus, che governi a Nord”.

2. Ruota su se stesso in senso orario, si volge a est e dice: “Vieni a me Ra, che governi a Est”.

3. Ruota su se stesso in senso orario, si volge a sud e dice: “Vieni a me Set, che governi a Sud”.

4. Ruota su se stesso in senso orario, si volge a ovest e dice: “Vieni a me Iside, che governi a Ovest”.

Il settimo gesto

L’accumulo della quinta essenza.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

2. Impugna la bacchetta con entrambe le mani, la solleva diritta sopra di lui e dice: “Io ricevo l’energia quintessenziata dei quattro Dei cardinali, io la ricevo attraverso il vertice della Piramide d’Oro”.

Il gesto conclusivo

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, stringe con le mani la bacchetta sopra di lui e dice: “On!”.

Il significato del rituale.

Il Rituale della Piramide d’Oro consente d’invocare le energie degli Dei cardinali e di quintessenziarle in un’unica energia che penetra nel mago.

L’Ascesa del Serpente Rosso

L'iniziato sperimenta l'Ascesa del Serpente Rosso e per sperimentarla risveglia, ripetutamente, il Potere del Serpente di Fuoco. In questo modo arriva il momento in cui il Serpente Rosso ascende lungo la spina dorsale, giunge al centro cardiaco e si dirama in tre flussi energetici a forma di alabarda (due flussi si diramano all'altezza delle scapole e il terzo raggiunge il cervello).

N.B. – L'Ascesa del Serpente Rosso, oltre a coinvolgere i sette centri di forza maggiori, consente di attivare il centro della costola destra e il centro della costola sinistra. Inoltre l'azione energetica del Serpente di Fuoco permette di attivare, in seguito, anche gli altri sei centri di forza secondari (centro dell'occhio destro e dell'occhio sinistro, centro della mano destra e della mano sinistra, centro del piede destro e del piede sinistro).

Il primo livello dell'Illuminazione

L'iniziato consegue il primo livello dell'Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la prima Illuminazione (esplosione di luce bianca).

La prima Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a dieci punte.
5. Pronuncia per dieci volte la parola "Samantharh".

Il corpo saturniano

L'iniziato sperimenta il corpo saturniano, il nono corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il

corpo lunare”).

Il primo livello del Tempio dei Tredici Raggi

Il primo livello (*Theoricus*) del Tempio dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda una conoscenza teorica per quello che concerne gli Antichi (i Profondi) e per quello che concerne la Forza pura.

Theoricus

Gli Antichi.

Il *Theoricus* deve sapere che gli Antichi sono delle entità che devono essere distinte a seconda della loro natura. Principalmente possiamo dividerle in due specie: entità organiche ed entità *inorganiche*.

Per quanto concerne le entità organiche, gli Antichi sono degli esseri extraterrestri (Kruichiani) che giunsero sulla Terra… e su di essa fondarono la loro Civiltà che chiamarono Lomar. Invece per quanto riguarda le entità *inorganiche*, gli Antichi sono delle entità *sottili*.

La Forza pura.

Il *Theoricus* deve sapere che soltanto dopo che avrà cavalcato il Drago – sottomesso l’ego – potrà evocare in sé la Forza pura, quella privata del Velo dell’Illusione.

15

Magus

All'undicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale di Babalon, sperimenta l'Ascesa del Serpente Blu, ottiene il secondo livello dell'Illuminazione, sperimenta il corpo stellare, sconfigge il secondo nemico naturale, ottiene il secondo livello del Tempio dei Tredici Raggi e la prima parte del terzo livello dello stesso. Infine effettua l'allineamento con la Luce connettiva della Terra.

Rituale di Babalon

Il Rituale di Babalon è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della coppa e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

Vita.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est.

2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Vita, Luce del Mondo, io ti invoco!".

Il secondo gesto

Morte.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.

2. Prende la coppa, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Morte, Tenebra del Mondo, io ti invoco!".

Il terzo gesto

Resurrezione.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud.

2. Prende la spada, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Resurrezione, Forza del Divenire, io ti invoco!".

Il quarto gesto

Immortalità.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a sud, ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a nord.

2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e per tre volte dice: “Immortalità, Potenza dell’Essere, io ti invoco!”.

Il significato del rituale.

Il Rituale di Babalon contempla il percorso iniziatico del mago: l’invocazione della Vita è rappresentata dal Rituale del Neophita, l’invocazione della Morte dall’Abisso, l’invocazione della Resurrezione dal superamento dell’Abisso e l’invocazione dell’Immortalità dalla Realizzazione finale.

L’Ascesa del Serpente Blu

L’iniziato sperimenta l’Ascesa del Serpente Blu – il Serpente d’Acqua – e per sperimentarla utilizza una pratica. In questo modo il Serpente d’Acqua ascende lungo la spina dorsale fino a raggiungere il cervello.

Pratica

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sui sette centri di forza maggiori e visualizzali di colore blu.
4. Immagina di trovarti all’interno di ciascun centro di forza e con la tua energia compenetra ogni centro.
5. Percepisci per ciascun centro di forza un profumo... e con i profumi inebria i tuoi sensi.
6. All’interno di ciascun centro di forza tu sei la Luce.
7. Pronuncia per sette volte la parola “Solilah”.

Il secondo livello dell’Illuminazione

L’iniziato consegue il secondo livello dell’Illuminazione tramite una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la seconda Illuminazione (esplosione di luce nera).

La seconda Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull’immagine di una stella a undici punte.
5. Pronuncia per undici volte la parola “Shunyahamar”.

Il corpo stellare

L’iniziato sperimenta il corpo stellare, il decimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

Il secondo nemico naturale

All’inizio del decimo grado l’iniziato incomincia a sentirsi sicuro di sé e diventa un uomo lucidamente consapevole del suo sapere. E così incontra il suo secondo nemico naturale: la Lucidità.

Per vincere la lucidità, l’iniziato deve sfidarla e per farlo deve comprendere che tutto il suo sapere è solo un piccolo frammento della conoscenza universale. In questo modo sconfigge il suo secondo nemico naturale. E ciò deve verificarsi entro l’undicesimo grado.

Il secondo livello del Tempio dei Tredici Raggi

Il secondo livello (*Practicus*) del Tempio dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda il controllo del Dormiente e il dominio sul Serpente Nero.

Practicus

Il controllo del Dormiente.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Pronuncia le seguenti parole: "Dormiente, svegliati ed esci dal mio profondo. Tu che sei il Signore Oscuro, attivati ed esci dal mio inconscio collettivo... esci nella forma di un insetto volante. Poi rientra nel mio profondo, nel mio inconscio collettivo".
4. Pronuncia per tre volte la parola "Merahash".

N.B. – Il *Practicus* durante la notte entra in contatto con il Dormiente, il Signore Oscuro.

Il dominio sul Serpente Nero.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Attiva, in te stesso, l'energia del Serpente Blu: pronuncia per sette volte la parola "Solilah".
4. Evoca il Serpente Nero: un flusso freddo privo di carica energetica.
5. Sconfiggilo: concentra la tua mente e domina il Serpente Nero.

N.B. – In questo contesto, il Serpente Nero è la Corrente Oscura (Obeah) dei culti africani.

La prima parte del terzo livello del Tempio dei Tredici Raggi

La prima parte del terzo livello (*Philosophus*) del Tempio

dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda la perdita della *forma umana*.

Philosophus

La perdita della *forma umana*.

Il *Philosophus* deve smetterla con il suo attaccamento alle cose e alle persone. Poi deve esprimere l'*intendimento* di perdere la *forma umana* (coesione energetica). Allora si manifesta nel suo corpo una certa tensione e un calo di energia che comporta una mutazione nella sua bolla di *proto-energia*, da forma sferica diventa ovale. Inoltre la perdita della *forma umana* gli causa una certa instabilità emotiva.

Il risultato finale della perdita della *forma umana* è il distacco che comporta la capacità d'immergersi del tutto in quello che si sta facendo senza alcun altro pensiero, l'essere privi di pregiudizi, l'essere distaccati dagli uomini (il comportamento umano non tocca il *Philosophus*, poiché non si aspetta nulla da nessuno) e dalle questioni umane. Infine una strana pace diventa la forza dominante della propria esistenza.

L'allineamento con la Luce connettiva della Terra

L'iniziato realizza l'allineamento con la Luce connettiva della Terra e per attuarlo utilizza una pratica. Essa consente di aumentare – da un sesto a due sesti – la quantità di tale Luce nel corpo fisico.

L'allineamento con la Luce connettiva della Terra

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.
2. Le braccia cadano lungo i lati con le mani nella normale posizione anatomica, quella assunta automaticamente.
3. Accovacciarsi, appoggiando i palmi delle mani a terra.

4. Concentrarsi ed entrare nel Cuore della Terra... percepire il suo Cuore che batte.

5. Alzarsi in piedi e incrociando le mani al petto portare il Cuore della Terra in sé.

N.B. – L'iniziato ottiene, in proporzione, la stessa quantità di Luce connettiva contenuta nella Terra.

16

Magus Maior

Al dodicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale della Stella d'Oro, sperimenta l'Ascesa del Serpente Bianco, ottiene il terzo livello dell'Illuminazione, realizza la prima compressione della bolla di *proto-energia*, ottiene il dominio sul G.A.M.S.-T. (bianco), sperimenta il corpo di luce A, sconfigge il terzo nemico naturale e ottiene la seconda parte del terzo livello del Tempio dei Tredici Raggi. Infine realizza la connessione con la Luce connettiva dell'universo.

Rituale della Stella d'Oro

Il Rituale della Stella d'Oro è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della coppa e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est.
2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Thelema!".
3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud.
4. Impugna la spada, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Bia!".
5. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.
6. Prende la coppa, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Agapé!".
7. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a nord.
8. Pronuncia per tre volte la parola "Arginax!".

Il significato del rituale.

Il Rituale della Stella d'Oro consente di diventare un punto focale della Corrente 93, atta a mutare la consapevolezza umana.

L'Ascesa del Serpente Bianco

L'iniziato sperimenta l'Ascesa del Serpente Bianco – il Serpente d'Aria – e per sperimentarla utilizza una pratica. In questo modo il Serpente d'Aria ascende lungo la spina dorsale, giunge al cervello e raggiunge le cavità nasali.

Pratica

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sui sette centri di forza maggiori e visualizzali di colore bianco.

4. Percepisci un dolce odore... proviene dai sette centri di forza.

5. Pronuncia per sette volte la parola "Am".

Il terzo livello dell'Illuminazione

L'iniziato consegue il terzo livello dell'Illuminazione tramite una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la terza Illuminazione (esplosione di luce rossa).

La terza Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.

2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.

3. Controlla i pensieri.

4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a dodici punte.

5. Pronuncia per dodici volte la parola "Tharathashon".

La prima compressione della bolla di proto-energia

L'iniziato realizza la prima compressione della bolla di *proto-energia* e per realizzarla utilizza il proprio *intento*. Così egli perde la Forma Umana e acquisisce la Forma Semi-Divina.

In pratica, la bolla bianca a forma ovale dell'Eroe, che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico, viene ridotta fino a circa venti centimetri dal corpo e, così compressa, diviene la bolla verde a forma di lapide del Semi-Dio.

Procedura.

L'iniziato – tramite il proprio *intento* – muove, sulla bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come "ragione acuta" alla posizione nota come "spietatezza", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore del collo. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

Il dominio sul G.A.M.S.-T. (bianco)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Sub-Terrestre bianco e per dominarlo esegue un'operazione magica.

Il dominio sul G.A.M.S.-T. (bianco)

1. L'iniziato – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – entra nel tempio.
2. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.
3. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'ottava Porta, oltre la quale dimora l'Azathoth sub-terrestre, il Dio Assoluto.
5. Pronuncia le seguenti parole: "Azathoth sub-terrestre apri l'ottava Porta e fa' affluire in questa stanza il Suthoth sub-terrestre bianco, il Grande Agente Magico Sub-Terrestre bianco".
6. Quando il Suthoth sub-terrestre bianco appare, dominalo con la forza della tua volontà, e poi pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci, attraverso la Porta positiva, nell'ottava Porta".
7. Appena il Grande Agente Magico Sub-Terrestre – bianco – oltrepassa l'ottava Porta abbi cura di chiuderla subito dopo, tramite la forza della tua volontà.

N.B. – Il 21 dicembre 2012 il Dio Assoluto (Azathoth sub-

terrestre) venne trasmutato e divenne, il giorno seguente, la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), pertanto l'iniziato si rivolgerà alla Dea Assoluta.

Il corpo di luce A

L'iniziato sperimenta il corpo di luce A, l'undicesimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

Il terzo nemico naturale

L'iniziato comincia a sentirsi padrone di se stesso e diventa un uomo che può disporre del potere a suo piacimento. E così incontra il suo terzo nemico naturale: il Potere.

Se l'iniziato soccombe al potere diviene un uomo crudele e capriccioso che non è più in grado di controllare se stesso e il suo potere.

Per vincere il potere, l'iniziato deve sfidarlo e per farlo deve capire che il potere conquistato deve essere controllato e così saprà come e quando usarlo. In questo modo tiene tutto sotto controllo senza controllare nulla e sconfigge il suo terzo nemico naturale. E ciò deve verificarsi al dodicesimo grado.

La seconda parte del terzo livello del Tempio dei Tredici Raggi

La seconda parte del terzo livello (*Philosophus*) del Tempio dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda l'acquisizione della *forma divina*.

Philosophus

Il *Philosophus* per acquisire la *forma divina* deve eseguire la Chiamata delle tre Dee.

La Chiamata delle tre Dee.

1. Rivolto verso est, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Pronuncia le seguenti parole: "Io vi invoco, o voi che siete le tre Dee della Forza, conferitemi la Luce intensissima, affinché possa acquisire la *forma divina*".

N.B. – Il *Philosophus*, in stato di sogno, entra in contatto con le tre Dee della Forza.

La connessione con la Luce connettiva dell'universo.

L'iniziato realizza la connessione con la Luce connettiva dell'universo e per attuarla utilizza una pratica. Essa consente di aumentare – da due sesti a sei sesti – la quantità di tale Luce nel corpo fisico.

La connessione con la Luce connettiva dell'universo

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.

2. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe semi-divaricate.

3. Alzare le braccia diritte verso l'alto.

4. Concentrarsi per percepire il respiro dell'universo… percepire il suo Soffio vitale.

5. Abbassare lentamente le braccia e, nel fare ciò, portare il Soffio vitale in sé.

N.B. – L'iniziato ottiene, in proporzione, la stessa quantità di Luce connettiva contenuta nell'universo.

17

Sacerdos

Al tredicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, attiva il Serpente Giallo, ottiene il quarto livello dell'Illuminazione, realizza la seconda compressione della bolla di *proto-energia*, ottiene il dominio sul G.A.M.S.-T. (nero), sperimenta il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B, il corpo plutoniano C, sconfigge il quarto nemico naturale e ottiene il quarto livello del Tempio dei Tredici Raggi. Infine realizza la connessione continua con la Luce connettiva dell'universo.

Il Serpente Giallo

L'iniziato attiva il Serpente Giallo – il Serpente di Terra – e per attivarlo usa una pratica. Così, il Serpente di Terra circola attraverso il suo circuito energetico e raggiunge la zona cardiaca.

Pratica

La pratica consiste nell'attivare il Serpente Giallo – energia vitale – per farla arrivare nella zona cardiaca.

L'energia vitale, concentrata nella zona ombelicale, viene attivata e così scorre nel suo circuito energetico per arrivare nella

zona cardiaca, al fine di creare il corpo di intento, la replica *sottile* del corpo fisico.

Pratica.

1. Distenditi su un lettino, in posizione supina.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sulla zona ombelicale e visualizzala di colore giallo.
4. Attiva – tramite il tuo intento – il Serpente Giallo: percepisci un forte calore.

N.B. – L'iniziato deve ripetere la pratica più volte, fino al momento in cui attiva il Serpente di Terra.

La risultante.

L'iniziato realizza un doppio *sottile* di se stesso che possiede una propria consapevolezza indipendente, infatti, il corpo di intento esce dalla zona cardiaca e rientra nel corpo a suo piacimento (concentrandosi nella medesima zona).

Il quarto livello dell'Illuminazione

L'iniziato consegue il quarto livello dell'Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la quarta Illuminazione (esplosione di luce blu).

La quarta Illuminazione

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a tredici punte.
5. Pronuncia per tredici volte la parola "Tharavamaumgn".

La seconda compressione della bolla di proto-energia

L'iniziato realizza la seconda compressione della bolla di *proto-energia* e per realizzarla utilizza il proprio *intento*. Così egli perde la Forma Semi-Divina e acquisisce la Forma Pre-Divina.

In pratica, la bolla verde di *proto-energia* dell'iniziato, che si estende fino a circa venti centimetri dal suo corpo fisico, viene ridotta fino a circa dieci centimetri dal corpo e, così compressa, diviene la bolla ambra a forma di lapide del Pre-Dio.

Procedura.

L'iniziato – tramite il proprio *intento* – muove, sulla sua bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "spietatezza" alla posizione conosciuta come "spietatezza acuta", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore del collo. Inoltre la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

Il dominio sul G.A.M.S.-T. (nero)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Sub-Terrestre nero e per dominarlo esegue un'operazione magica.

Il dominio sul G.A.M.S.-T. (nero)

1. L'iniziato – se veggente oppure con la presenza di un veggente – entra nel tempio.
2. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.
3. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sulla seconda Porta, oltre la quale

dimora lo Yog-Sothoth sub-terreste, il Demone Costrittore.

5. Pronuncia le seguenti parole: "Yog-Sothoth sub-terrestre apri la seconda Porta e fa' affluire in questa stanza il Suthoth sub-terreste nero, il Grande Agente Magico Sub-Terrestre nero".

6. Quando il Suthoth sub-terrestre nero appare, dominalo con la forza della tua volontà, e poi pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci, attraverso la Porta positiva, nella seconda Porta".

7. Appena il Grande Agente Magico Sub-Terrestre – nero – oltrepassa la seconda porta abbi cura di chiuderla subito dopo, tramite la forza della tua volontà.

Il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C

L'iniziato sperimenta il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C, il dodicesimo, il tredicesimo e il quattordicesimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

Il quarto nemico naturale

L'iniziato incomincia a sentirsi stanco, prova l'irresistibile desiderio di riposare. E così incontra il suo quarto nemico naturale: la Stanchezza.

Per vincere la stanchezza, l'iniziato non deve arrendersi a essa, ma deve liberarsi dalla sua influenza. In questo modo sconfigge il suo quarto nemico naturale. E ciò deve verificarsi al tredicesimo grado.

Il quarto livello del Tempio dei Tredici Raggi

Il quarto livello (*Sacerdos*) del Tempio dei Tredici Raggi –

il Tempio Nero della Tenebra – riguarda il dominio sulla Morte magica.

Sacerdos

Evocazione della Morte magica.

1. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sulla seconda Porta, oltre la quale dimora lo Yog-Sothoth sub-terrestre.
4. Pronuncia le seguenti parole: "Yog-Sothoth sub-terrestre apri la seconda Porta e fa' affluire in questa stanza una sfera nera, la Morte magica".
5. Appena la sfera nera appare chiudi la seconda Porta, per mezzo della forza della tua volontà.

N.B. – Il *Sacerdos*, in stato di sogno, entra in contatto con la Morte magica.

Identificazione nella Morte magica.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sulla Morte magica.
4. Riempi il tuo essere di un languore così suadente come le carezze della morte.
5. Desidera la Morte come realizzazione di te stesso e sarai tutt'uno con essa.

Il dominio sulla Morte magica.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente ed evoca la sfera nera.
4. Lancia un urlo terrificante in direzione della sfera nera, con

l’intento di farla esplodere.

5. Percepisci la corrente di energia fredda diffondersi nella stanza.

N.B. – Il *Sacerdos*, in stato di sogno, incontra la Morte magica, incontro che rappresenta il falso scontro.

La connessione continua con la Luce connettiva dell’universo

L’iniziato realizza la connessione continua con la Luce connettiva dell’universo e per effettuarla utilizza una pratica. Essa consente d’intensificare tale Luce nel corpo fisico.

La connessione continua con la Luce connettiva dell’universo

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.
2. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe unite.
3. Realizzare il cerchio di diamante, la verticale assoluta dell’uomo rispetto al cielo: alzare le braccia diritte verso l’alto e congiungere i palmi delle mani.
4. Concentrarsi per connettersi costantemente con il Soffio vitale dell’universo... percepire il flusso continuo del Soffio vitale.
5. Abbassare velocemente le braccia e, nel fare ciò, connettersi continuamente con il Soffio vitale.

Parte Quarta

Ordine della Stella di Diamante

Nota introduttiva

L'1 gennaio 1989 fondai la Grande Confraternita Universale e il 20 marzo 1990 venne notificata. Tale Confraternita, nota come "Aoùr Astrum Adamantis", comprendeva due Ordini.

Primo Ordine.
Ordine della Stella di Platino.
Signori della Luce (Capi Supremi):
Neophita Superior, Ipsissimus Minor, Ipsissimus.

Il Passaggio.
Homo sicut in mortem, Homo in mortem.

Secondo Ordine.
Ordine della Stella di Diamante.
Signori Divini (Dei Immortali):
Ipsissimus Maior.

La Grande Confraternita Universale è nota come l'Ordine della Stella di Diamante, la Stella a Tredici punte.

1

Neophita Superior

L'iniziato sceglie un nome magico ed esegue il Rituale di Aangohr per divenire un Neophita Superior (letteralmente "nuova pianta superiore").

Rituale di Aangohr

Il Rituale di Aangohr è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo, e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione

(la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge verso la Porta positiva.

2. Si concentra sulla seconda Porta e la apre pronunciando le seguenti parole: "Apriti seconda Porta... io invoco Yog-Sothoth, il Guardiano della Soglia, io mi identifico in lui".

3. Pronuncia la parola "Nut-Har" e le seguenti parole: "Energia del Serpente Nero, io ti evoco... tu che sei il Suthoth sub-terrestre nero entra nel tempio".

4. Appena il Suthoth sub-terrestre nero appare, il mago dice: "Assumi la forma desiderata e mettiti alla mia sinistra".

5. Pronuncia le seguenti parole: "Azathoth sub-terrestre apri l'ottava Porta, affinché io possa inviare la Fiamma del mio Amore all'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre".

6. Invia, attraverso la Porta positiva, la Fiamma del tuo Amore all'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre, consapevole che raggiungerà il Velo nero che lo ricopre.

7. Pronuncia il tuo nome magico.

8. Pronuncia le seguenti parole: "Energia del Serpente Bianco, io ti evoco... tu che sei il Suthoth sub-terrestre bianco entra nel tempio".

9. Appena il Suthoth sub-terrestre bianco appare, il mago dice: "Assumi la forma desiderata e mettiti alla mia destra".

10. Pronuncia le seguenti parole: "Energia di Azathoth sub-terrestre, io ti evoco... entra nel tempio".

11. Grida la parola "Azuth".

12. Appena l'energia di Azathoth sub-terrestre appare, il mago dice: "Assumi la forma desiderata e mettiti davanti a me".

Il secondo gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto verso la Porta positiva, chiude gli occhi e attua il vuoto mentale.

2. Apre gli occhi e fa il Segno degli Antichi: mostra il palmo della mano con le dita divaricate.

3. Recita il quarto passo del Terzo Libro dei Morti egizio: "No-Hor! Luce occultata, manifesta nel suo circolo perenne in cui si esprime la Divinità nascosta".

Il terzo gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto verso la Porta positiva, chiude gli occhi e concentra i suoi pensieri al centro di se stesso.

2. Visualizza, al centro di se stesso, la propria immagine.

3. Realizza il vuoto mentale.

4. Dirige la propria immagine verso l'esterno, verso la Stella, il suo Angelo-Demone Custode.

5. Entra nella Stella e assorbe la sua energia.

6. Realizza il vuoto mentale e diviene il vuoto.

7. Dal suo vuoto emerge un simbolo, lo fissa e ad esso indirizza il proprio pensiero.

8. Dimentica il simbolo.

9. Eleva la propria immagine e diviene parte del Tutto.

10. Si unisce al Padre Supremo, il Moderno di Giorni.

11. Si identifica nel Padre Supremo.

Il gesto conclusivo

Il mago, al centro del cerchio magico, pronuncia le seguenti parole: "Energia di Azathoth sub-terrestre entra nel mio corpo fluidico e inizia la trasmutazione; poi sia il turno del Suthoth sub-terrestre nero, che entri nel mio corpo fluidico e continui la trasmutazione; infine sia il turno del Suthoth sub-terrestre bianco, che entri nel mio corpo fluidico e completi la trasmutazione".

N.B. – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

L'energia di Azathoth sub-terrestre entra nel corpo fluidico

del mago e così inizia la trasmutazione.

Opera al Nero: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso-nero.

Fase al Verde: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore verde.

Opera al Bianco: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore bianco.

Fase al Giallo: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore giallo.

Opera al Rosso: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso.

Livello dell'Elixir: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore blu.

Livello della Luce Perpetua: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso.

Livello del Gas: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore verde.

Livello della Luce Eterica: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso-arancio.

Poi, il Suthoth sub-terrestre nero entra nel corpo fluidico del mago e, così, continua la trasmutazione.

Stadio al Nero: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore nero.

Infine, il Suthoth sub-terrestre bianco entra nel corpo fluidico del mago e, così, si conclude la trasmutazione.

Condizione all'Oro: il corpo fluidico e l'aura appaiono di color oro.

Il significato del rituale.

Il Rituale di Aangohr consente d'invocare l'energia di Azathoth sub-terrestre (essa contiene l'energia di Arpocrate sub-terrestre che, a sua volta, contiene l'energia di Hadit invisibile sub-terrestre), il Suthoth sub-terrestre nero e il Suthoth sub-terrestre bianco, al fine di trasmutare il corpo fluidico e l'aura. In definitiva, il corpo fluidico (c. *e.*-*m.* 3 a 3) si struttura (c. *e.* 6) e l'aura si potenzializza.

Nota conclusiva.

Il 22 dicembre 2012 il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) divenne la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre) e quindi il Rituale di Aangohr non è più applicabile.

L'iniziato per trasmutare il corpo fluidico e l'aura dovrà chiedere alla Dea Assoluta di aprire l'ottava Porta, affinché da quest'ultima possa fluire, nel tempio, l'energia della Dea. Poi dovrà pronunciare la parola "Nuth", allo scopo di ricevere nel corpo fluidico e nell'aura l'energia (c. *e*. 6) che lo trasmuterà fino alla Condizione all'Oro.

2

Ipsissimus Minor

Al quattordicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale d'identificazione e liberazione dell'Angelo-Demone Custode, realizza la terza compressione della bolla di *proto-energia*, ottiene il dominio sul Grande Agente Magico Sub-Terrestre luminoso e il dominio sul Grande Agente Magico Sub-Terrestre oscuro, esegue il Rituale per la creazione di esseri magici di luce e il Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra, trasmuta l'involucro della coscienza e la coscienza, sperimenta il corpo di luce B e affronta il quinto nemico naturale.

Rituale d'identificazione e liberazione dell'Angelo-Demone Custode

Il Rituale di identificazione e liberazione dell'Angelo-Demone Custode è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo

e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge verso il punto cardinale del suo Angelo-Demone Custode.
2. Pronuncia per tre volte il nome del suo Angelo-Demone Custode e dice: "Io ti invoco! Io ti invoco! Io ti invoco!".
3. Appena l'Angelo Demone Custode appare, il mago dice: "Io mi identifico in te, il ciclo delle tue incarnazioni è concluso, sei libero di andare...".

N.B. – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

Il rituale consente d'identificarsi e di liberare dal ciclo delle incarnazioni il proprio Angelo-Demone Custode.

Il significato del rituale.

Ogni uomo possiede un angelo guardiano (angelo custode) o un demone guardiano (spirito planetario, spirito elementare etc.), ma soltanto alcuni individui sono incarnazioni di Stelle alchemiche (Angeli-Demoni Custodi), ed esse si devono incarnare continuamente. L'uomo, però, si incarna una sola volta (vive una sola vita) e quella che si reincarna è solo la sua Stella alchemica che mantiene la memoria delle vite precedenti e la programmazione della vita futura. Pertanto la Stella alchemica si trova sempre un passo avanti all'uomo e il compito del mago è quello di eguagliarla e se ciò accade la Stella alchemica avanza automaticamente di

un passo (grado iniziatico). Pertanto lo sforzo del mago deve essere quello di eguagliare la propria Stella alchemica fino al suo estremo limite, il quattordicesimo grado... e a quel punto la Stella alchemica viene liberata dalla ruota delle incarnazioni.

La terza compressione della bolla di proto-energia

L'iniziato realizza la terza compressione della bolla di *proto-energia* e per realizzarla utilizza il proprio *intento*. Così egli perde la Forma Pre-Divina e acquisisce la Forma Divina.

In pratica, la bolla ambra di *proto-energia* dell'iniziato, che si estende fino a circa dieci centimetri dal suo corpo fisico, viene ridotta fino a circa due millimetri dal corpo e, così compressa, diviene la bolla nera a forma umana del Dio.

Procedura.

L'iniziato – tramite il suo *intento* – muove, sulla sua bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "spietatezza acuta" alla posizione conosciuta come "intuizione", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore della testa. Inoltre la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si chiude.

Il domino sul G.A.M.T. (luminoso)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Terrestre luminoso e per dominarlo esegue un'operazione magica.

Il dominio sul G.A.M.T. (luminoso)

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sull'Altro Mondo, oltre il quale dimora Dagda, il padre di tutti gli dèi.

4. Pronuncia le seguenti parole: "Dagda, apri la Porta atemporale e fa' affluire in questa stanza l'Aoùr bianco, il Grande Agente Magico Terrestre luminoso".

5. Quando l'Aoùr bianco appare, dominalo con la forza della tua volontà, e pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci nella Porta atemporale".

6. Appena il Grande Agente Magico Terrestre – luminoso – oltrepassa la Porta atemporale abbi cura di chiuderla subito dopo, tramite la forza della tua volontà.

N.B. – Il dio Dagda, il 30 aprile 2009, è stato rimpiazzato dal dio Diancecht. Inoltre per questa operazione l'iniziato deve essere assistito da un veggente.

Il dominio sul G.A.M.T. (oscuro)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Terrestre oscuro e per dominarlo esegue un'operazione magica.

Il dominio sul G.A.M.T. (oscuro)

1. Rivolto verso nord, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sul Mondo Nero, oltre il quale dimora Shaitan, il dio supremo.

4. Pronuncia le seguenti parole: "Shaitan, apri la Porta atemporale e fa' affluire in questa stanza l'Aoùr nero, il Grande Agente magico Terrestre oscuro".

5. Quando l'Aoùr nero appare, dominalo con la forza della tua volontà, e pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci nella Porta atemporale".

6. Appena il Grande Agente Magico Terrestre – oscuro – oltrepassa la Porta atemporale abbi cura di chiuderla subito dopo,

tramite la forza della tua volontà.

N.B. – Il dio Shaitan, il 31 ottobre 2008, è stato ribattezzato Sutan. Inoltre per questa operazione l'iniziato deve essere assistito da un veggente.

Rituale per la creazione di esseri magici di luce

Il Rituale per la creazione di esseri magici di luce è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica bianca, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il Rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.
2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e dice: "Porta atemporale dell'Altro Mondo, apriti... che l'Aoùr bianco affluisca nel tempio".
3. Appena l'Aoùr bianco appare, il mago dice: "Io ti ordino di assumere forma umana... tu essere magico di luce".
4. Conferisce un nome all'essere magico di luce.
5. Chiude la Porta atemporale.

N.B. – Il mago deve essere assistito da un veggente.

Il significato del rituale.

Il Rituale per la creazione di esseri magici di luce è stato da me eseguito il 13 settembre 1989 con lo scopo di attivare l'ultimo centro di forza della Terra ancora inattivo. Cinque giorni dopo, l'essere magico di luce venne inviato nel centro cardiaco della Terra, ove è situata una montagna sommersa dal mare, a circa cento miglia dalle coste peruviane.

Il Rituale per la creazione di esseri magici di luce consente al mago di porre al suo servizio delle entità di luce che devono essere utilizzate per scopi benefici.

Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra

Il Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica nera, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il gesto

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna

la spada, la punta davanti a sé e dice: “Porta atemporale del Mondo Nero, apriti... che l’Aoùr nero affluisca nel tempio”.

2. Appena l’Aoùr nero appare, il mago dice: “Io ti ordino di assumere forma umana... tu essere magico di tenebra”.

3. Conferisce un nome all’essere magico di tenebra.

4. Chiude la Porta atemporale.

N.B. – Il mago deve essere assistito da un veggente.

Il significato del rituale.

Il Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra consente al mago di porre al suo servizio delle entità di tenebra che devono essere utilizzate per scopi malefici.

Trasmutazione dell’involucro della coscienza e della coscienza

L’iniziato deve trasmutare in *aoùr* (c. *e.* 6) l’involucro della coscienza (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3) e la coscienza (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3). Per fare ciò basterà che egli muti l’involucro della coscienza perché questi, a sua volta, muta la coscienza (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3).

Trasmutazione dell’involucro della coscienza e della coscienza

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sulla Porta atemporale dell’Altro Mondo.

4. Pronuncia le seguenti parole: “Porta atemporale dell’Altro Mondo, apriti... che l’Aoùr bianco affluisca nella stanza sotto forma di una sfera”.

5. Quando l’Aoùr bianco appare, pronuncia le seguenti parole: “Aoùr bianco, irradia la tua energia sull’involucro della mia coscienza”.

6. Appena conclusa l’operazione fa’ rifluire l’Aoùr bianco

nella Porta atemporale e abbi cura di chiuderla subito dopo.

N.B. – L'iniziato deve essere assistito da un veggente.

Il corpo di luce B

L'iniziato sperimenta il corpo di luce B, il quindicesimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo della Parte Terza, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

Il quinto nemico naturale

L'iniziato incontra l'ultimo dei suoi nemici naturali: la Morte.

Per vincere la morte, l'iniziato deve affrontarla e per farlo deve sopravvivere al suo attacco. E ciò deve verificarsi al quattordicesimo grado.

La morte simbolica

La morte simbolica consente di perdere parte (un quarto) della presunzione (importanza personale) e di acquisire una parziale (tre quarti) spietatezza (sobrietà). In effetti, l'iniziato ha già perso parte (due quarti) dell'importanza personale fissando, sulla sua bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* in "spietatezza" e in "spietatezza acuta". Con la morte simbolica, egli perde un'altra parte di presunzione e per perderla deve affrontare la Morte magica naturale.

La Morte magica naturale.

Il primo atto è di trarre dalla barretta nera un'entità nera, la Morte magica naturale (il fenomeno accade automaticamente, quando l'iniziato è pronto).

Il secondo atto è d'incontrare, in stato di sogno, la Morte magica naturale nella forma di un'entità di colore nero.

Il terzo atto è di 'vedere', alla propria destra, la Morte magica

naturale nella forma di un'Ombra.

Il quarto atto è di 'vedere', dietro la spalla sinistra, la Morte magica naturale nella forma di una Macchia di colore nero.

Il quinto atto è di venir 'toccati' (penetrazione) dalla Morte magica naturale e, in seguito, di espellerla.

Il sesto atto è quello della non conflittualità (falso scontro) con la Morte magica naturale.

3

Ipsissimus

Al quindicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale del Diamante Rosso, muove il suo *punto di unione* verso l'alto, accende la sua bolla di *proto-energia*, evoca l'*intento* oscuro, luminoso e totale della sua bolla di *proto-energia*, compie il rituale d'invio della sua Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina e sperimenta il corpo di luce C.

Rituale del Diamante Rosso

Il Rituale del Diamante Rosso è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

L'apertura della Porta dei Quattro Angoli.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la spada con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io evoco Yog-Sothoth Divino, il Guardiano della Porta dei Quattro Angoli".

2. Appena il Guardiano appare, il mago dice: "Io ordino a Yog-Sothoth Divino di aprire la Porta dei Quattro Angoli".

3. La Porta dei Quattro Angoli ruota in senso antiorario di 45° e si apre.

N.B. – Il Guardiano appare, alla vista del veggente, nel sembiante di uno scorpione nero. Egli è collocato al centro della Porta, un cubo con quattro spicchi a forma di falce (curvati in senso antiorario) che si ergono, a coppie, dagli angoli della superficie superiore e da quelli della superficie inferiore.

Il secondo gesto

L'invocazione.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io chiedo ad Azathoth Divino che m'invii l'energia spazio-temporale, che essa venga inviata nella mia bolla di *proto-energia* affinché si possa formare la *struttura*".

2. Appena l'energia spazio-temporale penetra nella bolla di *proto-energia* del mago, egli passa a eseguire il terzo gesto.

N.B. – Il mago, tramite l'apertura della Porta dei Quattro Angoli, si collega alla Cupola Divina, ove dimora l'Azathoth Divino.

Il terzo gesto

La chiusura della Porta dei Quattro Angoli.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la spada con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io ordino a Yog-Sothoth Divino di chiudere la Porta dei Quattro Angoli".

2. La Porta dei Quattro Angoli ruota in senso orario di 45° e si chiude.

N.B. – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

L'Azathoth Divino proietta nella bolla nera del mago l'energia rossa spazio-temporale. Tale energia si configura a forma di corpo e così il mago ottiene la *struttura sottile*, il corpo di diamante spazio-temporale. Inoltre, sulla *struttura* è presente il *punto intento* (corrisponde nel corpo fisico alla zona ombelicale) e ciò determina, automaticamente, la creazione del *punto intento* sulla bolla di *proto-energia*.

Nota conclusiva.

Dal 20 marzo 2000 (inizio dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat) il Rituale del Diamante Rosso non è più valido, poiché un nuovo modo di procedere è stato instaurato.

Il movimento del punto di unione verso l'alto

L'iniziato muove il suo *punto di unione* verso l'alto, nella posizione nota come "conoscenza silenziosa", nella posizione conosciuta come "centrum" e nella posizione conosciuta come "libertà totale".

La posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa"

L'iniziato, tramite il proprio *intento,* muove il suo *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come "intuizione" alla posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-intermedia della testa.

La posizione conosciuta come "centrum"

L'iniziato, tramite il proprio *intento,* muove il suo *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa" alla posizione conosciuta come "centrum", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore della testa.

La posizione conosciuta come "libertà totale"

L'iniziato, tramite il proprio *intento,* muove il suo *punto di unione* verso l'alto, dalla posizione conosciuta come "centrum" alla posizione conosciuta come "libertà totale", raggiungendo così la sommità della testa.

L'accensione della bolla di proto-energia

L'iniziato accende la bolla di *proto-energia* quando il suo *punto di unione* raggiunge la sommità della testa.

L'accensione della bolla di proto-energia

Quando il *punto di unione* dell'iniziato raggiunge la sommità della testa, i filamenti della sua bolla si accendono e in essi si attiva la consapevolezza e l'*intento*. Inoltre, sulla bolla di *proto-energia* si accendono tre punti: il *punto percettivo* (corrisponde nel corpo alla zona della radice dei capelli), il *punto consapevolezza-intento* (corrisponde nel corpo alla zona del centro della fronte) e il *punto coscienza* (corrisponde, nel corpo fisico, alla zona tra

le sopracciglia).

N.B. – L'iniziato, tramite l'accensione della bolla di *proto-energia*, realizza – a livello *sottile* – il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Nota conclusiva.

Dal 20 marzo 2000 un nuovo modo di procedere è stato instaurato e non si può più ottenere il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Evocazione dell'intento oscuro, luminoso e totale della propria bolla di proto-energia

L'iniziato focalizza la propria attenzione sul lato sinistro, sul lato destro e sulla totalità della propria bolla di *proto-energia*.

Evocazione dell'intento oscuro

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sull'*intento* oscuro, esso sorge da uno stato di profondo "silenzio dell'essere".
4. Focalizza l'attenzione sul lato sinistro della tua bolla di *proto-energia*.
5. Evoca l'*intento* oscuro.
6. Percepisci una profonda tristezza, cupa malinconia.

N.B. – L'iniziato, quando non avverte più l'effetto dell'*intento oscuro*, passa a evocare l'*intento* luminoso.

Evocazione dell'intento luminoso

1. Rivolto verso est, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sull'*intento* luminoso, esso sorge da uno stato di profondo "dialogo dell'essere".

4. Focalizza l'attenzione sul lato destro della tua bolla di *proto-energia*.

5. Evoca l'*intento* luminoso.

6. Percepisci una profonda gioia, briosa allegria.

N.B. – L'iniziato, quando non avverte più l'effetto dell'*intento* luminoso, passa a evocare l'*intento* totale.

Evocazione dell'intento totale

1. Rivolto verso sud, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sull'*intento* totale, esso sorge da uno stato di profondo "equilibrio dell'essere".

4. Focalizza l'attenzione sulla totalità della tua bolla di *proto-energia*.

5. Evoca l'*intento* totale.

6. Percepisci una profonda indifferenza, imperturbabile distacco.

N.B. – L'iniziato, quando sperimenta l'*intento* totale, ottiene il distacco dal suo corpo di diamante-folgore spazio-temporale della Proiezione diretta (immagine luminosa bidimensionale con memoria) che, a sua volta, genera quella riflessa (immagine bianca bidimensionale con memoria). La prima è di *proto-energia* con energia spazio-temporale e la seconda è di *proto-energia* riflessa con energia spazio-temporale riflessa.

Rituale d'invio della Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina

Il Rituale d'invio della Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

L'apertura della Porta dei Quattro Angoli.

Si veda il presente capitolo, nella sezione intitolata "Rituale del Diamante Rosso".

Il secondo gesto

La chiamata e l'invio.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io chiamo la mia Proiezione diretta e la mia Proiezione riflessa".

2. Appena la Proiezione diretta e la Proiezione riflessa appaiono, pronuncia le seguenti parole: "Io vi invio nella Cupola Divina, oltrepassate la Porta dei Quattro Angoli".

Il terzo gesto

La chiusura della Porta dei Quattro Angoli.

Si veda il presente capitolo, nella sezione intitolata "Rituale del Diamante Rosso".

La risultante.

Il rituale consente d'inviare la propria Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina, cioè consente d'inviare copie di se stessi contenenti la storia della propria vita (memoria).

Nota conclusiva.

Questo rituale è obsoleto per le motivazioni in precedenza esposte.

Il corpo di luce C

L'iniziato sperimenta il corpo di luce C, il sedicesimo corpo *energetico* e per sperimentarlo attua l'Allineamento con Nuit.

L'Allineamento con Nuit

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.
2. Le braccia cadano lungo i lati con le gambe semi-divaricate.
3. Alzare le braccia e distenderle orizzontalmente.
4. Concentrarsi sul primo centro di forza collocato sopra la testa.
5. Pensare intensamente di Allinearsi con Nuit.

N.B. – L'iniziato realizza l'Allineamento con la Dea Nuit sperimentando alcune esplosioni di luce nel cervello, segno inequivocabile dell'attivazione del primo centro di forza sopra la sua testa. In seguito sperimenta il corpo di luce C (si veda il quarto capitolo della Parte Terza, nella sezione intitolata "Il corpo Lunare").

4

Il Passaggio

Il Passaggio si divide in due parti: il sedicesimo grado (*Homo sicut in mortem*) e il diciassettesimo grado (*Homo in mortem*). Per realizzare il Passaggio, l'iniziato esegue il Rituale di Allineamento con la Cupola Divina.

Rituale di Allineamento con la Cupola Divina

Il Rituale di Allineamento con la Cupola Divina è stato da me creato e in seguito perfezionato.

Preparazione

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro della bacchetta e della spada.

Il gesto preliminare

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di

consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

Il primo gesto

L'apertura della Porta dei Quattro Angoli.

Si veda il terzo capitolo, nella sezione intitolata "Rituale del Diamante Rosso".

Il secondo gesto

L'evocazione.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io evoco la Proiezione riflessa di Azathoth Divino".

2. Appena la Proiezione riflessa di Azathoth Divino appare, il mago dice: "Opera giustamente, affinché possa conseguire la morte del giusto".

3. Poi il mago dice: "Io evoco la Proiezione diretta di Azathoth Divino".

4. Appena la Proiezione diretta di Azathoth Divino appare, il mago dice: "Opera giustamente, affinché possa conseguire l'allineamento con la Cupola Divina".

Il terzo gesto

Il compito da affidare al Guardiano della Porta dei Quattro Angoli.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la spada con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io ordino a Yog-Sothoth Divino di chiudere la Porta dei Quattro Angoli, che essa venga chiusa, ma solo dopo la materializzazione del mio corpo di diamante-folgore spazio-temporale".

N.B. – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

Il rituale consente di evocare la Proiezione riflessa e diretta di Azathoth Divino. La Proiezione riflessa cagiona all'iniziato lo stato di coma profondo (*Homo sicut in mortem*), mentre la Proiezione diretta gli causa l'Allineamento con la Cupola Divina. Inoltre l'iniziato – quando esce dalla Cupola Divina e ritorna indietro – subisce la disintegrazione (*Homo in mortem*) del corpo fisico e ottiene la materializzazione della *struttura* del suo corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Nota conclusiva.

Questo rituale è obsoleto per le motivazioni in precedenza esposte.

5

Ipsissimus Maior

Al diciottesimo grado l'iniziato ottiene il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

La Via naturale

La Via naturale del processo di trasformazione dell'uomo procede lungo diversi "sentieri di realizzazione", sentieri che si collocano in rapporto alle nove Tradizioni esoteriche e alle sette Attenzioni. Per quanto riguarda la Via naturale della Magia cerimoniale, essa conduce all'acquisizione del corpo di aoùr.

Il corpo di aoùr

L'iniziato che ottiene il corpo di aoùr realizzerà, nell'ambito del Passaggio, l'Allineamento con Nuith, cioè l'attivazione della parte inferiore del secondo centro di forza sopra la sua testa. Ciò gli cagionerà lo stato di coma profondo (*Homo sicut in mortem*) e la morte fisica (*Homo in mortem*). Infine risorgerà con l'acquisizione del corpo di aoùr.

La Via tecnologica

La Via tecnologica del processo di mutazione dell'uomo conduce all'acquisizione del corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Il corpo di diamante-folgore spazio-temporale

Il corpo di diamante-folgore spazio-temporale è il più alto corpo *inorganico* che un iniziato possa ottenere. Tale corpo si ottiene solo attraverso la morte fisica.

L'iniziato che segue la Via tecnologica dell'acquisizione del corpo di diamante-folgore spazio-temporale deve sapere che l'Allineamento con la Cupola Divina implica l'attivazione dell'*innesto*, la parte superiore del secondo centro di forza sopra la sua testa.

In pratica, l'iniziato entra in stato di coma profondo (*Homo sicut in mortem*) tramite l'azione della Proiezione riflessa di Azathoth Divino. Poi la Proiezione diretta di Azathoth Divino gli sposta il *punto di unione* nel centro esatto della sua bolla di *proto-energia* e il filamento centrale della fibra centrale della sua bolla, allineato con il filamento centrale del filo della Cupola Divina, attiva l'*innesto.* In questo modo si realizza l'Allineamento con la Cupola Divina e l'iniziato si ritrova all'interno di essa. Infine, egli ritorna indietro e subisce la disintegrazione del corpo fisico (*Homo in mortem*) e la materializzazione (non accessibile alla percezione normale) della *struttura* del suo corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

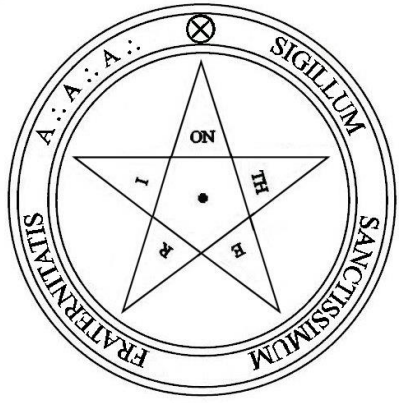
Osservazione finale

L'Età del Platino ancor più splendente e il Mahon di Horus-Maat sono iniziati il 20 marzo 2000 e ciò ha comportato la creazione di un nuovo sistema iniziatico, in relazione al Culto Cosmico-Stellare. Tale sistema è conosciuto come la "Via del Diamante" e sostituisce la Via tecnologica con la Via alchemica,

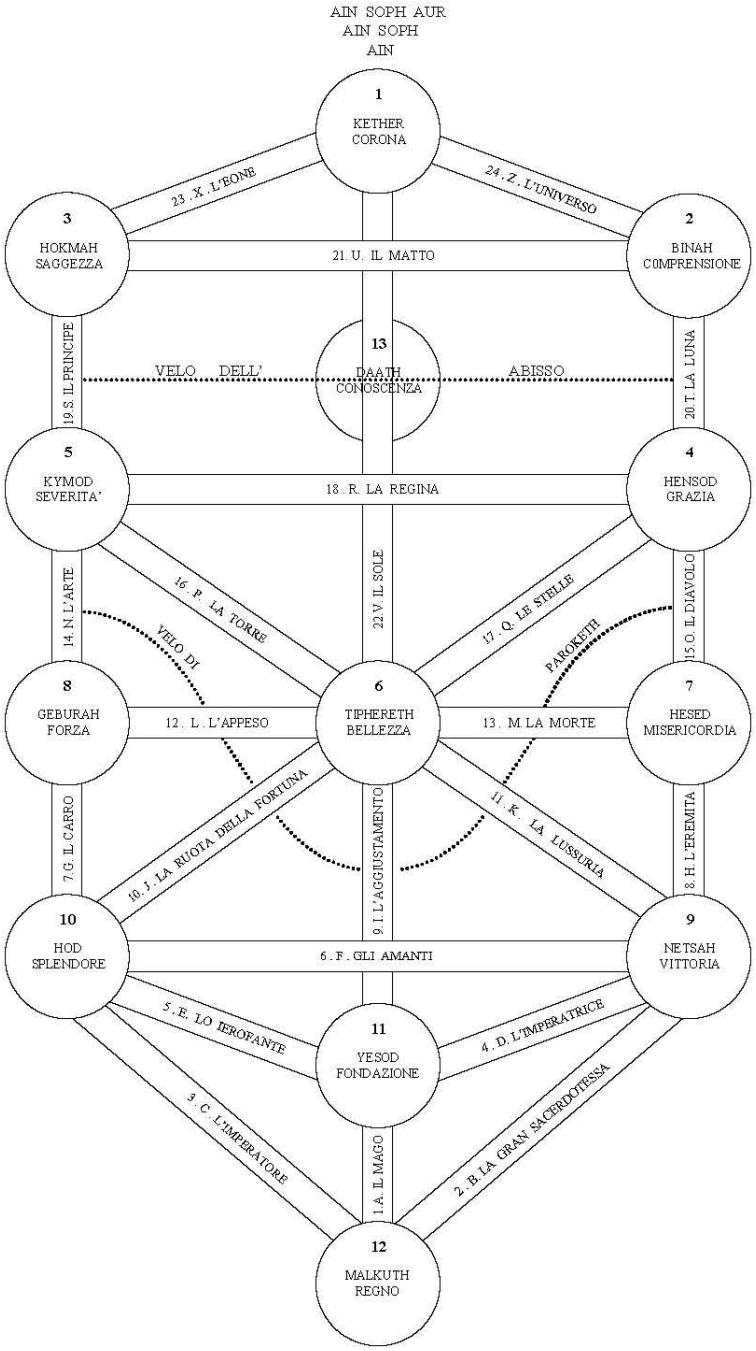
un nuovo modo di procedere...

Appendice

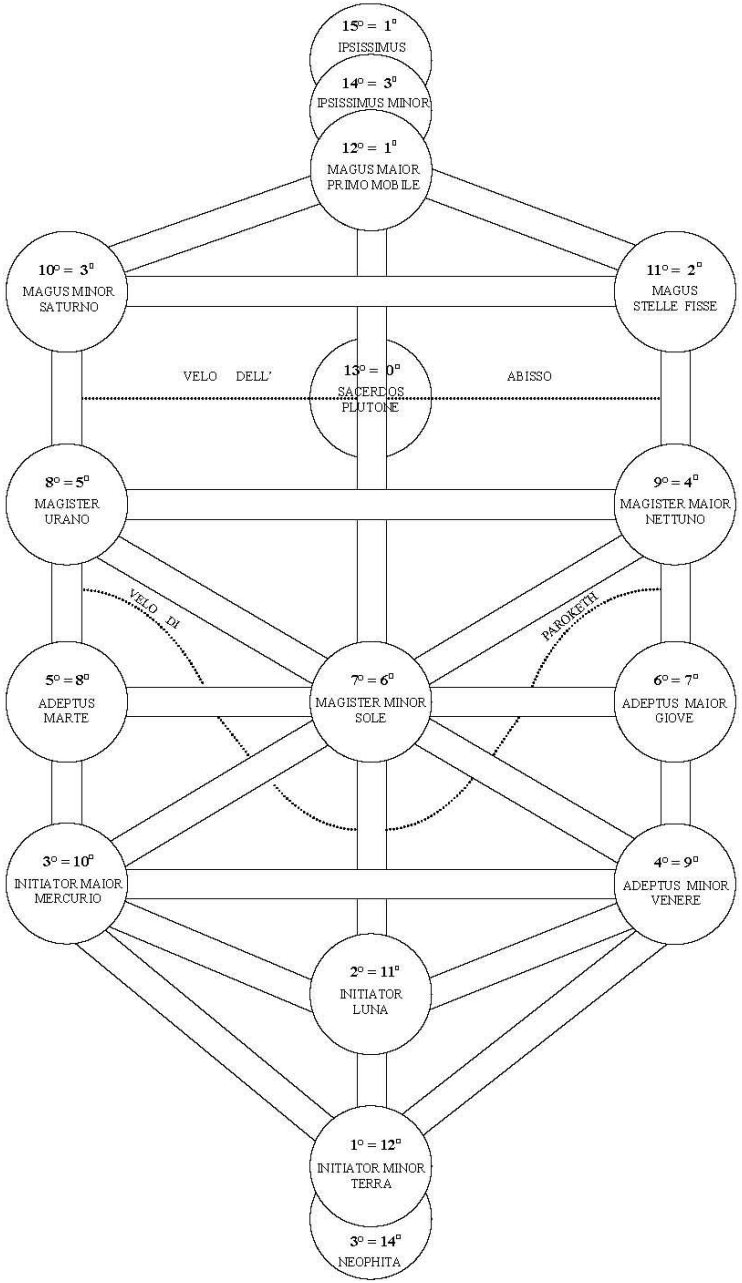
Liber 888



Albero della Vita
(due immagini)
e
Albero della Morte


AIN SOPH AUR
AIN SOPH
AIN
1
KETHER
CORONA
23 . X. L'EONE
24 . Z. L'UNIVERSO
3
HOKMAH
SAGGEZZA
2
BINAH
COMPRENSIONE
21. U. IL MATTO
13
DAATH
CONOSCENZA
VELO DELL'
ABISSO
19 S. IL PRINCIPE
20 T. LA LUNA
5
KYMOD
SEVERITA'
4
HENSOD
GRAZIA
18 . R. LA REGINA
16 . P. LA TORRE
22 V. IL SOLE
17 . Q. LE STELLE
14 . N. L'ARTE
15 O. IL DIAVOLO
VELO DI
PAROKETH
8
GEBURAH
FORZA
6
TIPHERETH
BELLEZZA
7
HESED
MISERICORDIA
12 . L . L'APPESO
13 . M. LA MORTE
7 G. IL CARRO
10 . J . LA RUOTA DELLA FORTUNA
9 I. L'AGGIUSTAMENTO
11 . K . LA LUSSURIA
8 . H. L'EREMITA
10
HOD
SPLENDORE
9
NETSAH
VITTORIA
6 . F . GLI AMANTI
5 . E. LO IEROFANTE
11
YESOD
FONDAZIONE
4 . D. L'IMPERATRICE
3 . C . L'IMPERATORE
1 A. IL MAGO
2 . B. LA GRAN SACERDOTESSA
12
MALKUTH
REGNO

18° = 3° - IPSISSIMUS MAIOR - LUCE ILLIMITATA
17° = 0° - HOMO IN MORTEM - SENZA LIMITE
16° = 0° - HOMO SICUT IN MORTEM - NULLA



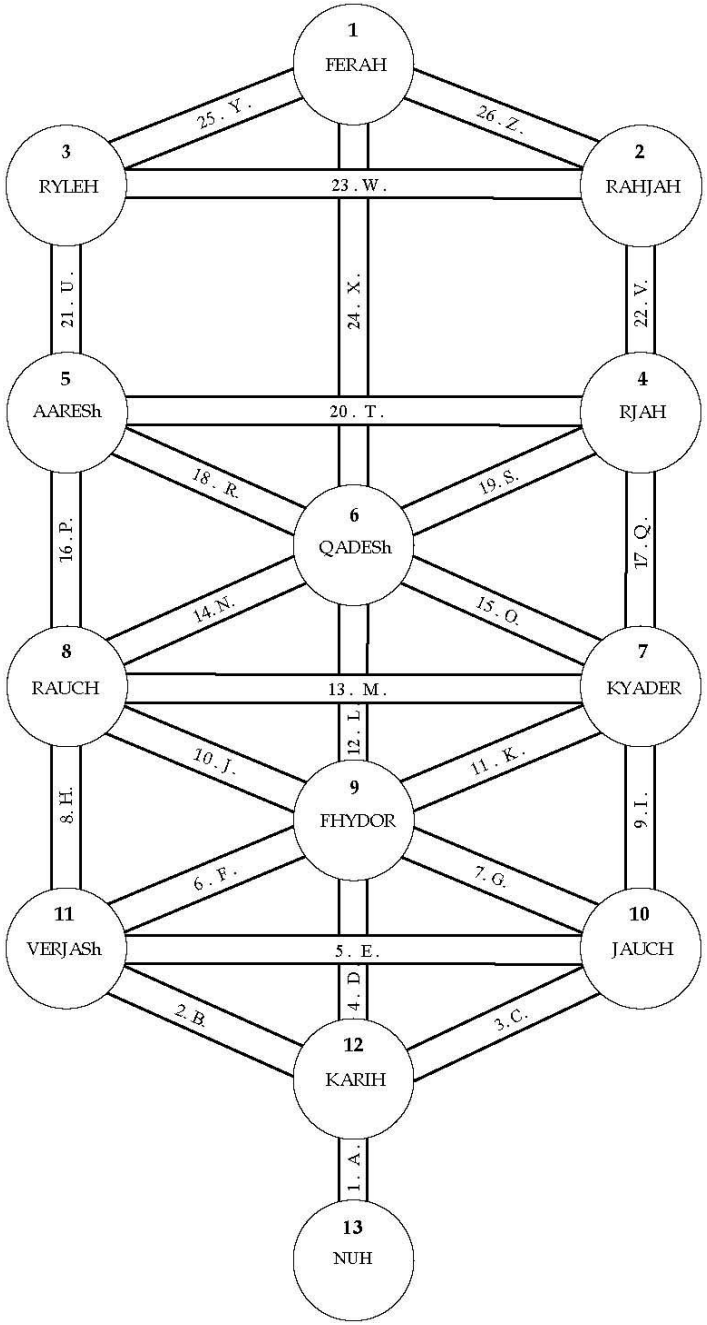

1
FERAH
2
RAHJAH
3
RYLEH
4
RJAH
5
AARESh
6
QADESh
7
KYADER
8
RAUCH
9
FHYDOR
10
JAUCH
11
VERJASh
12
KARIH
13
NUH
1. A.
2. B.
3. C.
4. D.
5. E.
6. F.
7. G.
8. H.
9. I.
10. J.
11. K.
12. L.
13. M.
14. N.
15. O.
16. P.
17. Q.
18. R.
19. S.
20. T.
21. U.
22. V.
23. W.
24. X.
25. Y.
26. Z.

Tabelle di corrispondenze principali

Tabella di corrispondenze
(Cabbala ebraica)

Chiavi	Sephiroth	Significato
001	Ain Soph Aur	Luce Illimitata
00	Ain Soph	Senza Limite
0	Ain	Nulla
1	Kether	Corona
2	Binah	Comprensione
3	Hokmah	Saggezza
4	Hensod	Grazia
5	Kymod	Severità
6	Tiphereth	Bellezza
7	Hesed	Misericordia
8	Geburah	Forza
9	Netsah	Vittoria
10	Hod	Splendore
11	Yesod	Fondazione
12	Malkuth	Regno
13	Daath	Conoscenza

N.B. – Nella Cabbala ebraica, l'Albero della Vita è costituito da dieci Sephiroth, più la falsa Sephirah dell'Abisso "Daath". Nella Cabbala italiana, invece, all'Albero della Vita sono state aggiunte le Sephiroth Hensod e Kymod.

Tabella di corrispondenze
(Cabbala italiana)

Chiavi	Sfere
001	Principio
00	Universo Vuoto
0	Vuoto
1	Sfera del Primo Mobile A-B-C
2	Sfera delle Stelle Fisse
3	Sfera di Saturno
4	Sfera di Nettuno
5	Sfera di Urano
6	Sfera del Sole
7	Sfera di Giove
8	Sfera di Marte
9	Sfera di Venere
10	Sfera di Mercurio
11	Sfera della Luna
12	Sfera della Terra
13	Sfera di Plutone A-B-C

N.B. – Le Sfere corrispondono alle Sephiroth.

Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

Chiavi	Lettere	Sentieri dell'Albero della Vita
1	A	1
2	B	2
3	C	3
4	D	4
5	E	5
6	F	6
7	G	7
8	H	8
9	I	9
10	J	10
11	K	11
12	L	12
13	M	13
14	N	14
15	O	15
16	P	16
17	Q	17
18	R	18
19	S	19
20	T	20
21	U	21
22	V	22
23	X	23
24	Z	24

0	M	–
00	MM	–
001	ON	–

N.B. – I ventiquattro Sentieri sono designati da ventiquattro lettere: le ventuno ufficiali dell' alfabeto italiano più le lettere J, K e X (un tempo in uso nella lingua italiana).

Tabella di corrispondenze
(Cabbala italiana)

Sentieri dell'Albero della Vita	Numeri degli arcani dei Tarocchi	Attribuzione generale dei Tarocchi
1	I	Il Mago
2	II	La Gran Sacerdotessa
3	III	L'Imperatore
4	IV	L'Imperatrice
5	V	Lo Ierofante
6	VI	Gli Amanti
7	VII	Il Carro
8	VIII	L'Eremita
9	IX	L'Aggiustamento
10	X	La Ruota della Fortuna
11	XI	La Lussuria
12	XII	L'Appeso
13	XIII	La Morte
14	XIV	L'Arte
15	XV	Il Diavolo
16	XVI	La Torre
17	XVII	Le Stelle
18	XVIII	La Regina
19	XIX	Il Principe
20	XX	La Luna
21	XXI	Il Matto
22	XXII	Il Sole
23	XXIII	L'Eone
24	XXIV	L'Universo

N.B. – Oltre ai ventiquattro Tarocchi terrestri esistono tre Tarocchi universali.

–	–	L'Universo Vuoto
–	–	L'Uovo
–	–	L'Uomo

Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

Chiavi	Numeri degli arcani dei Tarocchi	Titoli degli arcani dei Tarocchi
1	I	Il Mago del Potere
2	II	La Sacerdotessa della Stella d'Oro
3	III	Il Sole del Mattino, Capo tra i Possenti
4	IV	La Figlia dei Possenti
5	V	Il Mago dell'Eterno
6	VI	I Figli della Voce: l'Oracolo degli Dei Possenti
7	VII	Il Figlio delle Potenze dell'Aria: il Signore del Trionfo della Luce
8	VIII	Il Profeta dell'Eterno, il Mago della Voce del Potere
9	IX	La Figlia dei Signori della Verità; la Signora della Bilancia
10	X	Il Signore delle Forze della Vita
11	XI	La Figlia della Spada Fiammeggiante
12	XII	Lo Spirito dell'Aria Possente
13	XIII	Il Figlio dei Grandi Trasformatori. Il Signore della Porta della Morte
14	XIV	La Figlia dei Riconciliatori, la Portatrice di Vita
15	XV	Il Signore delle Porte della Materia. Il Figlio delle Forze del Tempo
16	XVI	Il Signore delle Schiere del Possente
17	XVII	La Figlia del Firmamento; Colei che dimora tra le Acque
18	XVIII	La Signora tra i Possenti
19	XIX	Il Figlio del Possente
20	XX	La Signora del Flusso e del Riflusso. La Figlia dei Figli del Possente
21	XXI	Lo Spirito dell'Aethyr
22	XXII	Il Signore del Fuoco del Mondo
23	XXIII	Lo Spirito del Fuoco Primigenio
24	XXIV	Il Grande della Notte del Tempo

0	–	Il Grande Nulla
00	–	Il Bimbo nell'Uovo d'Oro
001	–	Il Figlio Immortale

Tabella di corrispondenze
(Cabbala ebraica)

Chiavi	Lettere	Significato	Valori
1	(A) Aleph	Bue	1
2	(B) Beth	Casa	2
3	(G) Gimel	Cammello	3
4	(D) Daleth	Porta	4
5	(H) Hé	Finestra	5
6	(V o W) Vau	Chiodo	6
7	(Z) Zain	Spada	7
8	(Ch) Cheth	Steccato	8
9	(T) Teth	Serpente	9
10	(Y) Yod	Mano	10
11	(K) Kaph	Palmo	20
12	(L) Lamed	Pungolo per bue	30
13	(M) Mem	Acqua	40
14	(N) Nun	Pesce	50
15	(S) Samekh	Puntello	60
16	(O) Ayin	Occhio	70
17	(P) Pé	Bocca	80
18	(Tz) Tzaddi	Amo	90
19	(Q) Qoph	Nuca	100
20	(R) Resh	Testa	200
21	(Sh) Shin	Dente	300
22	(Th) Thau	Thau	400

Nota Bene.

(K)	Kaph	= 500 solo alla fine della parola
(M)	Mein	= 600 solo alla fine della parola
(N)	Noun	= 700 solo alla fine della parola
(P)	Pé	= 800 solo alla fine della parola
(Tz)	Tzaddi	= 900 solo alla fine della parola

Tabella di corrispondenze
(Cabbala italiana)

Chiavi	Lettere	Valori
1	A	1
2	B	2
3	C	3
4	D	4
5	E	5
6	F	6
7	G	3
8	H	5
9	I	10
10	J	10
11	K	20
12	L	30
13	M	40
14	N	50
15	O	70
16	P	80
17	Q	100
18	R	200
19	S	60
20	T	9
21	U	6
22	V	6
23	X	60
24	Z	7

Nota Bene.

M	= 0 solo alla fine della parola
On	= 51 solo alla fine della parola
Tz	= 90
Sh	= 300
Th	= 400 in tutti i punti della parola tranne che alla fine
X	= 400 solo alla fine della parola

N.B. – La somma totale dei numeri delle Sephiroth che costituiscono il Pilastro centrale dell'Albero della Vita è trenta. Pertanto trenta devono essere i valori numerici delle lettere che compaiono nella Cabbala italiana. Inoltre le lettere Y e W non sono in uso nella lingua italiana, ma se delle parole le contengono vanno utilizzati i loro valori corrispondenti (10 e 6).

Tabella di corrispondenze
(Cabbala italiana)

Chiavi	Qliphoth	Rappresentazioni
1	FERAH	Desolazione
2	RAHJAH	Vuoto
3	RYLEH	Impedimento
4	RJAH	Illusione
5	AARESh	Sfiducia
6	QADESh	Stanchezza
7	KYADER	Aridità
8	RAUCH	Solitudine
9	FHYDOR	Desiderio
10	JAUCH	Paura
11	VERJASh	Avidità
12	KARIH	Follia
13	NUH	Soglia della Morte

N.B. – Nella Cabbala ebraica, l'Albero della Morte è costituito da undici Qliphoth – piani di non-esistenza – che rappresentano l'ombra delle Sephiroth. Nella Cabbala italiana, invece, l'Albero della Morte – Rhuith – è costituito da tredici Qliphoth.

Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

Chiavi	Lettere	Valori
1	A	1
2	B	2
3	C	3
4	D	4
5	E	5
6	F	6
7	G	3
8	H	5
9	I	10
10	J	10
11	K	20
12	L	30
13	M	40
14	N	50
15	O	70
16	P	80
17	Q	100
18	R	200
19	S	60
20	T	9
21	U	6
22	V	6
23	W	6
24	X	60
25	Y	10
26	Z	7

Nota Bene.

M = 0 solo alla fine della parola
On = 51 solo alla fine della parola
Tz = 90
Sh = 300
Th = 400 in tutti i punti della parola tranne che alla fine
X = 400 solo alla fine della parola

N.B. – Questa tabella di corrispondenze si riferisce all'Albero della Morte.

Tabella di corrispondenze
(Cabbala italiana)

Chiavi	Celle dell'Albero della Morte	Geni negativi attribuiti alle Celle
1	1	Rosslin
2	2	Fior
3	3	Chieranti
4	4	Niomè
5	5	Indior
6	6	Vistriav
7	7	Naste
8	8	Provisiac
9	9	Sarim
10	10	Niv
11	11	Quilph
12	12	Dacor
13	13	Safire
14	14	Rijn
15	15	Nijr
16	16	Sfy-ru
17	17	Pynsl-yin
18	18	Niyorm
19	19	Minoce
20	20	Serinav
21	21	Eelvhy
22	22	Ill-ni
23	23	Ermines
24	24	Siirmn
25	25	Nersioln
26	26	Selphy

N.B. – Nella Cabbala ebraica, l'Albero della Morte è costituito da ventitré Celle – Canali di non-esistenza – che rappresentano l'ombra dei Sentieri. Nella Cabbala italiana, invece, l'Albero della Morte – Rhuith – è costituito da ventisei Celle.

Qualità attribuite ai Sentieri

Le qualità attribuite ai Sentieri

Ai Sentieri vengono attribuite delle crisi iniziatiche che consentono di acquisire delle qualità positive-negative.

Discriminazione-Inerzia

La prima 'crisi' consente di acquisire – in equilibrio – la discriminazione e l'inerzia.

La discriminazione è la capacità di discriminare tra il vero e il falso e di conseguenza fruire la corretta conoscenza.

La fruizione della corretta conoscenza genera uno stato d'inerzia.

Indipendenza-Pigrizia

La seconda 'crisi' avviene nel 'passaggio' (primo Sentiero) tra il primo e il secondo grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – l'indipendenza e la pigrizia.

L'indipendenza è la capacità di operare delle libere scelte decisionali.

La capacità di operare delle libere scelte decisionali genera uno stato di pigrizia.

Verità-Falsità

La terza e la quarta 'crisi' avviene nel 'passaggio' (terzo e quinto Sentiero) tra il secondo e il terzo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la verità e la falsità.

La verità è la possibilità di affermare, tramite la giusta conoscenza, ciò che è vero.

La possibilità di affermare ciò che è vero genera uno stato di falsità.

Altruismo-Lussuria

La quinta, la sesta e la settima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (secondo, quarto e sesto Sentiero) tra il terzo e il quarto grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – l'altruismo e la lussuria.

L'altruismo è la capacità di agire giustamente nei confronti degli altri.

La capacità di agire giustamente nei confronti degli altri genera uno stato di lussuria (piacere).

Coraggio-Crudeltà

L'ottava 'crisi' avviene nel 'passaggio' (settimo Sentiero) tra il quarto e quinto grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – il coraggio e la crudeltà.

Il coraggio è la capacità di dominare la propria emozionalità.

La capacità di dominare la propria emozionalità genera uno stato di crudeltà.

Obbedienza-Ipocrisia

La nona 'crisi' avviene nel 'passaggio' (ottavo Sentiero) tra il quinto e il sesto grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – l'obbedienza e l'ipocrisia.

L'obbedienza è la capacità di eseguire anche ciò che non si ritiene giusto.

La capacità di eseguire anche ciò che non si ritiene giusto genera uno stato d'ipocrisia.

Devozione-Orgoglio

La decima, l'undicesima, la dodicesima, la tredicesima e la quattordicesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (nono, decimo, undicesimo, dodicesimo e tredicesimo Sentiero) tra il sesto e il settimo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la devozione e l'orgoglio.

La devozione è la capacità di dedicare la propria vita alla realizzazione di uno scopo.

La capacità di dedicare la propria vita alla realizzazione di uno scopo genera uno stato d'orgoglio.

Umiltà-Superbia

La quindicesima e la sedicesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (quattordicesimo e quindicesimo Sentiero) tra il settimo e l'ottavo

grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – l'umiltà e la superbia.

L'umiltà è la capacità di rendersi simili agli altri pur nella consapevolezza della propria superiorità.

La capacità di rendersi simili agli altri genera uno stato di superbia.

Pazienza-Ira

La diciassettesima, la diciottesima e la diciannovesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (quindicesimo, sedicesimo e diciottesimo Sentiero) tra l'ottavo e il nono grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la pazienza e l'ira.

La pazienza è la capacità di rendersi pazienti anche di fronte ai più grandi imbecilli.

La capacità di rendersi pazienti genera uno stato d'ira.

Silenzio-Avarizia

La ventesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (diciannovesimo Sentiero) tra il nono e il decimo grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – il silenzio e l'avarizia.

Il silenzio è la capacità di serbare le cose segrete.

La capacità di serbare le cose segrete genera uno stato d'avarizia.

Carità-Invidia

La ventunesima e la ventiduesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (ventesimo e ventunesimo Sentiero) tra il decimo e l'undicesimo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la carità e l'invidia.

La carità è la capacità di donare se stessi agli altri.

La capacità di donare se stessi agli altri genera uno stato d'invidia.

Fedeltà-Tentazione

La ventitreesima, la ventiquattresima e la venticinquesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (ventiduesimo, ventitreesimo e ventiquattresimo Sentiero) tra l'undicesimo e il dodicesimo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la fedeltà e la tentazione.

La fedeltà è la capacità di credere al vero.
La capacità di credere al vero genera uno stato di tentazione.

Tarocchi Stellari

I Tarocchi Stellari

Dal Buio emerge un Punto luminoso e da esso ventiquattro Raggi colorati… ogni Raggio esprime un concetto che rappresenta una condizione dell'animo umano. Sono questi i ventiquattro Tarocchi Stellari.

I. Il Mago

Un uomo dall'aspetto molto giovane, allegro e giocherellone. La sua figura viene fatta risaltare da un chiaro bagliore di luce dietro di lui.

L'uomo con le sue caratteristiche gioviali indica la condizione dell'Uomo divino, il Mago. Egli è l'Uomo che è riuscito a liberarsi dalla schiavitù della condizione umana per essere libero, felice e innocente come un bimbo.

II. La Gran Sacerdotessa

Uno splendido cielo turchino. Una giovane donna appare tra due veli che lambiscono il cielo.

La donna è la Sacerdotessa, custode del Sapere e tramite tra il mondo visibile e quello invisibile. Ella, contrapponendo la bellezza fisica a quella spirituale, lascia percepire per mezzo della sua presenza la sovranità dello Spirito sul suo corpo d'ineguagliabile bellezza.

III. L'Imperatore

Un uomo dall'aspetto virile e dal portamento regale.

L'uomo è l'Imperatore. Egli rappresenta l'animo regale che gli ha permesso di creare il suo impero, fino alle più alte vette della spiritualità. Sicuro di sé e delle sue capacità, simboleggia l'uomo che è riuscito a conciliare i desideri materiali con quelli spirituali.

IV. L'Imperatrice

Una donna dall'aspetto nobile e dal portamento regale.

La donna è l'Imperatrice. Ella rappresenta l'animo nobile e lo spirito regale. Essendo il simbolo della Natura, contiene dentro di sé tutto ciò che le occorre per sublimare il suo essere.

L'Imperatrice è la donna che ha conquistato lo Stato Regale percorrendo un cammino che è meno irto d'insidie rispetto a quello dell'uomo che vuole divenire Imperatore, poiché la donna è femmina come la Natura.

V. Il Gerofante

Un uomo, in età matura, indossa una lunga tunica e al centro del petto ha una stella a cinque punte.

L'uomo è il Gerofante, emblema della Saggezza e legame tra le cose materiali e quelle spirituali.

Il Gerofante è la controparte maschile della Sacerdotessa che è l'immagine della bellezza dello Spirito il cui riflesso è il suo corpo, mentre lui è l'immagine della realizzazione del perfetto Equilibrio, punto d'incontro tra il Divino e l'umano.

VI. Gli Amanti

Due giovani si tengono per mano, un uomo e una donna.

I due giovani sono gli Innamorati. Essi rappresentano tutto ciò che in Natura è duale: l'uomo rappresenta il maschile, il positivo, l'elettricità, il fuoco, l'attività, mentre la donna rappresenta il femminile, il negativo, il magnetismo, l'acqua, la passività.

Gli Innamorati, congiunti per mezzo del loro Amore, realizzano la perfetta immagine dell'unione delle polarità opposte, la realizzazione che deve essere cercata e ottenuta da tutti gli uomini.

VII. Il Carro

Un carro trainato da quattro animali. Sul cocchio è seduto un cavaliere e gli animali sono alati. Uno ha il volto umano e sembra una sfinge, mentre gli altri sono un toro, un leone e un'aquila.

La figura del Carro sta a significare la Natura che si manifesta in molteplici aspetti e ciò viene regolato dal Cavaliere che rappresenta il centro dell'Infinito. Inoltre il Carro, rappresentando l'immagine della Natura, simboleggia l'uomo che viene regolato dalla Forza che permea l'universo.

VIII. L'Eremita

Un vecchio che regge nella mano sinistra una lanterna e nella destra un bastone.

Il vecchio è l'Eremita. Egli cerca, procedendo tastoni con il bastone, la via da percorrere per raggiungere la luce. Nel suo cammino viene confortato dalla fiamma della lanterna che simboleggia la scintilla divina che è presente in ogni uomo.

IX. L'Aggiustamento

Una donna, tra uno sfavillio di luci bluastre, impugna una spada con la punta rivolta verso il basso.

La donna rappresenta la Giustizia, immagine dell'Equilibrio che deve essere realizzato tramite il dominio e l'uso adeguato della Forza.

X. La Ruota della Fortuna

Una ruota a dieci raggi.

La ruota rappresenta la Ruota della Fortuna, simbolo dei cicli cosmici del tempo.

La Ruota della Fortuna indica l'uomo che cerca in sé la scintilla della sua divinità e, dopo averla trovata, realizza pienamente tutte le sue potenzialità, divenendo un Dio: l'uomo è divenuto Dio e il Dio è divenuto uomo.

XI. La Lussuria

Una donna cavalca una bestia a otto teste, nella mano destra tiene una coppa e nella sinistra un libro aperto.

La donna rappresenta la Lussuria. Ella, con la forza della Bestia, domina le passioni e gli istinti. Nella sua Coppa viene versato il Sangue dei Santi e il Libro è quello della Rivelazione.

XII. L'Appeso

Un uomo nudo appeso per un piede a una croce ansata.

L'uomo è l'Impiccato. Egli rinuncia alla sua natura umana per conquistare quella divina.

XIII. La Morte

Uno scheletro umano che regge con le mani una falce.

Lo scheletro è la Morte, preludio di una nuova nascita. L'uomo, dopo aver abbandonato tutto se stesso in un estremo sacrificio, ridispone le sue forze per rinascere in una nuova condizione che lo porterà alla realizzazione del suo essere.

XIV. L'Arte

Una donna che travasa un liquido da una coppa a un atanòr.

La figura rappresenta l'Arte, l'espressione del passaggio che consentirà all'uomo di rinascere in un nuovo stato dell'essere.

XV. Il Diavolo

Un caprone sulla cui fronte vi è un terzo occhio e con delle lunghe corna attorcigliate.

Il caprone è il Diavolo, colui che trae Dei dalla nostra razza. Egli incita l'uomo ad abbandonare i falsi moralismi e le false virtù, affinché possa liberarsi dalla condizione di schiavitù.

XVI. La Torre

Un grande occhio che invia dei raggi in direzione di una torre, facendola ondeggiare.

La figura rappresenta la Torre. Essa simboleggia l'uomo che cerca di esprimere la sua divinità per mezzo di determinate azioni, ma se non opera giustamente e in perfetta armonia con la Natura corre il rischio di perdere ciò che ha ottenuto, corre il pericolo di precipitare.

XVII. Le Stelle

Delle stelle di diamante tempestano uno splendido cielo fatato e al centro una giovane fanciulla.

La figura rappresenta le Stelle, la bellezza della Natura e la magnificenza dello Spirito dell'uomo.

XVIII. La Regina

Una donna regale che sorregge una coppa.

La donna regale è la Regina. Ella è il simbolo della purezza, della perfezione e del raggiungimento dell'equilibrio tra corpo e mente.

La Regina sta a indicare la regalità che l'uomo conquista durante la sua evoluzione.

XIX. Il Principe

Un giovane guerriero che impugna una spada.

Il giovane guerriero è il Principe. Egli è colui che è in grado di dominare le forze avverse della Natura, ovviamente dopo aver ottenuto la purificazione e la trasmutazione del suo essere.

Il Principe rappresenta l'ulteriore controllo che l'iniziato deve operare su se stesso, allo scopo di eliminare gli ultimi ostacoli che si presentano sul suo cammino.

XX. La Luna

Una grande luna gialla.

La figura rappresenta la Luna. Essa è il simbolo del Potere della notte occultato in ogni uomo.

La Luna simboleggia le forze nascoste nell'uomo che devono venir risvegliate e controllate.

XXI. Il Matto

Un folle dallo sguardo allucinato.

Il folle è il Matto. Egli simboleggia l'iniziato che ha conquistato la totale libertà del suo essere e quindi non è più vincolato da alcun pregiudizio, moralità, regola sociale.

XXII. Il Sole

Un sole emanante trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori. All'interno del sole una rosa a ventiquattro petali.

La figura rappresenta il Sole. Esso, con i suoi trentasei raggi (simboleggiano i dodici Sephiroth e i ventiquattro Sentieri), irradia la Sapienza Divina sull'uomo. Inoltre, i ventiquattro petali della Rosa,

all'interno del Sole, contengono la Luce Divina, la Forza nel senso dell'Amore.

Il Sole indica l'uomo che, dopo aver subito varie trasformazioni, diviene l'Uomo Nuovo, l'Uomo Divino.

XXIII. L'Eone

Il dio Horus che siede su un trono.

Horus sul trono si riferisce all'aspetto duplice del dio, noto con il nome di Heru-ra-ha. Egli rappresenta l'Eone di Horus e di Maat o più esattamente il Mahon di Horus-Maat.

Il Mahon di Horus-Maat simboleggia la Divinità che è insita nell'uomo e che questi deve far emergere, al fine di manifestare se stesso nel suo duplice aspetto: manifesto (Ra-Hoor-Khuit) e nascosto (Hoor-paar-Kraat).

XXIV. L'Universo

Un universo sconfinato.

La figura rappresenta l'Universo, l'Equilibrio della Natura, ove tutto viene regolato in una perfetta armonia.

L'Universo indica l'intimo rapporto che l'uomo è riuscito a instaurare con la Natura, poiché è riuscito a penetrarne i Misteri.

Indice

Sigillum 5

Libro I
Le Nove Tradizioni Esoteriche

Introduzione 9

Parte Prima
Yezidismo

Nota introduttiva 13
1. Yezidismo 15
2. Il Serpente e il Pavone 17
3. Il Rituale del Serpente Blu e il Rituale della Luce Nera 21

Parte Seconda
Druidismo

Nota introduttiva 27
1. Druidismo 29
2. Le divinità dei Celti 31
3. Il pensiero dei druidi 34
4. Le conoscenze magiche dei druidi 36

Parte Terza
Yoga

Nota introduttiva	43
1. Yoga	45
2. Hatha Yoga	48
3. Tantra Yoga	50
4. Laya Yoga	53
5. Raja Yoga	55
6. Kundalini Yoga	57
7. Kalachakra	65

Parte Quarta
Taoismo

Nota introduttiva	83
1. Taoismo	85
2. Taoismo magico	88
3. Taoismo divinatorio	94
4. Taoismo cerimoniale	97
5. Taoismo karmico	99
6. Taoismo alchemico	100

Parte Quinta
Ermetismo

Nota introduttiva	107
1. Ermetismo	109
2. I Soggetti dei Saggi e il Solvente	111
3. Sublimazioni Filosofiche	114
4. Opera al Nero	117
5. Fase al Verde	119
6. Opera al Bianco	122
7. Fase al Giallo	124

8. Opera al Rosso 126

Parte Sesta
Alchimia

Nota introduttiva 131
1. Alchimia 133
2. Condizione al Marrone 137
3. Congiunzioni Filosofiche 140
4. Opera al Nero 143
5. Fase al Verde 145
6. Opera al Bianco 147
7. Fase al Giallo 149
8. Opera al Rosso 151

Parte Settima
Cabbala

Nota introduttiva 157
1. Cabbala 159
2. Dio e la sua immanenza 162
3. L'Albero della Vita e l'Albero della Morte 169
4. Cabbala integrata 177
5. Cabbala gnostica 185
6. Cabbala gnostica integrata 193

Parte Ottava
Nagualismo e Ixlanismo

Nota introduttiva 213
1. Conoscenze segrete 216
2. La via del guerriero 234
3. L'arte dell'agguato 251

4. La pratica del sognare 269
5. La padronanza dell'intento 283
6. La strategia del giocare 306

Libro II
La Tradizione Primordiale

Prefazione 315
Introduzione 317

Parte Prima
Draconismo e Nagualismo-Ixlanismo

1. Magia 323
2. Draconismo 337
3. Nagualismo-Ixlanismo 348

Parte Seconda
La Philosophia Perennis

1. Macrocosmo e Microcosmo 361
2. Macro-microcosmo e micro-Macrocosmo 380
3.Vita, Morte e Immortalità 397

Parte terza
Ordine della Stella d'Oro

Nota introduttiva 409
1. Probationer 411
2. Neophita 414

3. Initiator Minor 420
4. Initiator 431
5. Initiator Maior 447
6. Adeptus Minor 463
7. Adeptus 473
8. Adeptus Maior 481
9. Il Portale 489
10. Magister Minor 491
11. Magister 507
12. Magister Maior 516
13. L'Abisso 524
14. Magus Minor 527
15. Magus 534
16. Magus Maior 541
17. Sacerdos 547

Parte Quarta
Ordine della Stella di Diamante

Nota introduttiva 555
1. Neophita Superior 557
2. Ipsissimus Minor 562
3. Ipsissimus 571
4. Il Passaggio 579
5. Ipsissimus Maior 582

Appendice

Liber 888 585

Prima edizione: 2010
Seconda edizione: 2015
Terza edizione: 2019
Quarta edizione: 2020
Quinta edizione: 2023
Sesta edizione rivista e corretta: 2024